Nr. 1 Januar 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
DM 7,50

ASM aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für Computer & Videospiele

ISSN 0933-1867

EXKLUSIV!

ULTIMA 7
THE BLACK GATE

WOW! APIDYA
S.30

NEU!

QUACK SHOT
SUPER GHOULS 'N GHOSTS
TOE JAM & EARL

SUPER!

MONKEY ISLAND 2
EYE OF THE BEHOLDER 2
CIVILIZATION

PLUS:

AMIGA '91, Micro & Co., Archimedes, Wettbewerbe, Nintendo-Profile uvm.

80 TESTS

HERVORRAGEND PROGRAMMIERT MIT VIEL LIEBE ZUM DETAIL - EINE BRILLIANTE UMSETZUNG" - COMMODORE FORMAT

VOLFIED

THE ULTIMATE TAITO COIN-OP CONVERSION

"EINE ERSTKLASSIGE UMSETZUNG" - ZAPP

Planen Sie gut und handeln Sie schnell, wenn Sie sich Ihren Weg durch 16 mörderische Level bahnen, die mit Feinden und versteckten Bonuspunkten geradezu "gespickt" sind.

Sammeln Sie Zusatzwaffen wie Laser, Turbos und Zeitstopper und treten Sie einem sich permanent verändernden "Endgegner" gegenüber.

VOLFIED: KLAR ZUM ANGRIFF AUF IHR NERVENKOSTÜM!
VOLFIED: GESCHICK, STRATEGIE UND BLITZSCHNELLE REFLEXE.
VOLFIED: EINFACHES KONZEPT MIT UNGLAUBLICHEM SUCHTCHARAKTER.
VOLFIED: MAN MUß ES GESEHEN HABEN, UM ES ZU GLAUBEN.

TAITO

EMPIRE ARCADE

4 THE STANNETTS, LAINDON NORTH TRADE CENTRE, BASILDON, ESSEX SS15 6DJ TEL. No: DEUTSCHLAND: 052444 08047

JALECO
LET US BEGIN. AGAIN.
POWELL & HYDE
JALECO
POLICE

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Titel ASM 1/92 © Tronic-Verlag

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 300 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Nemesis © Konami

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Skate or Die: Bad 'n' Rad © Konami

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Cisco Heat © Mirrorsoft

ultima(tives) origin(al)

Und wir öffnen das schwarze tor und dringen vor in die tiefen finsterster geheimnisse eines ultimativen lords. dieser **lord, british** genannt und von mord(s)-gedanken umzingelt, entführt doch eva ins **origin**-reich, verschleppt sie höchstpersönlich in die gemächer seines hoheitlichen anwesens und stößt mit ihr exklusiv auf einen siebten, legendären release, nun doch noch vor x-mas '91, an. **'the black gate'** alias **'ultima 7'**. nun, war der schampus nur halb so exklusiv wie unser testbericht auf den seiten 6/7, nebenbei bemerkt: **spiel des monats,** hat sich die story doch für beide gelohnt. My sweet lord...

Ultima VII

weihnachten – fest der liebe? der geschenke? nun, es gibt ein ungeschriebenes gesetz, welches besagt, daß die januarausgabe eines magazins nun einmal die weihnachtsausgabe ist. auch bei **asm.** dem feste haben wir also letztendlich ein pralles heft, voll mit soeben fertiggewordenen super-games, zu verdanken ...

brandneu: **'eye of the beholder 2'** und **'monkey island 2'**, **'civilization'**, auch **'starbyte super soccer'** ist voll im x-mas-rennen. ballerfreunde können sich jetzt auf **'apidya'** freuen, aber auch jump'n runner wie **'first samurai'**, **'super mario bros.3'** oder **'robocod'** sowie toons wie **'quack shot – starring donald duck'** sind voll auf der welle.

wir wünschen euch ein mordsvergnügen mit der neuen **asm,** merry **x-mas** und vor allem 'nen guten start ins **92er**...

yours mats

INHALT 4

asm 1/92

· 6 · Mörderisches

· 30 · Böses

· 36 · Witziges

Spiel des Monats:

Ultima VII 6

Ultima auf neuen Wegen. Mord & mehr warten auf das Eingreifen des Avatars!

ACTION

Amnios 17
Apidya 30
Baby Jo 67
Bug Bomber 28
Cisco Heat 43
First Samurai 33
Lethal Excess 47
Lotus Turbo Challenge 2 14
Nova 9 68
Out Run Europa 46
Pegasus 40
Robocod 57
Super Space Invaders ... 44
Pegasus 40
The Oath 32
Titanic Blinky 56
Trex Warrior 34
Wild Wheels 41

STRATEGIE

Black Gold 42
Centerbase 68
Conquestador 69
Football Director II 58
Mac Arthur's War 44
Medieval Warlords 72
Multi-Player Soccer Manager 58
Spot 72
Starbyte Super Soccer ... 62

ADVENTURES

Spellcasting 201 67
Vengeance of Excalibur .. 70

KONSOLEN

Ace of Aces 134
Dark Castle 134
Decap Attack 126
Devil Crash 136
El Viento 126
Fatal Rewind 136
Jerry Boy 131
Mercs 136
Quack Shot – starring Donald Duck .. 128
Super Ghouls 'n Ghosts 125
Super Mario Bros. 3 ... 124
The Simpsons 138
Toe Jam & Earl 130
Turrican 134

ULTIMATIVES.

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Eva Hoogh (ev), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Dirk Fuchser (df), Holger Kuchling, Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain, Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Telephone No: 0044-784 469900, Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 3 00 11

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 3 00 11
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 3 00 15
Telefax (Verwaltung) (0 56 51) 3 00 14
Telefax (Anzeigen) (0 56 51) 3 00 18
Hotline (0 56 51) 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 3 00 16 - 1

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR- ★★ FREI ★★ GEBLEICHT!

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger. Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

INHALT

5

asm 1/92

REPORTAGEN

Messen: Köln & Paris ... 40
Nintendo ... 132
PC Soundmann ... 163
BTX ... 164
Archimedes-Story ... 165

WETTBEWERBE

Mirrorsoft ... 64
Acorn ... 148

KONVERTIERUNGEN

Alien Storm ... 112
Blade Warrior ... 110
Builderland ... 116
Chip's Challenge ... 118
Final Fight ... 120
Frenetic ... 112
Ghost Battle ... 112
Great Courts 2 ... 114
Hard Nova ... 109
Heart of China ... 108
Hunter ... 118
Last Battle ... 110
Last Ninja 3 ... 109
Magic Pockets ... 120
Midwinter 2 ... 114
Mig-29 M (PC) ... 114
Mig-29 M (ST) ... 108
R-Type 2 ... 110
Rodland ... 116
The Killing Cloud ... 109
Thunderhawk ... 120
Thunder Jaws ... 116
Tie Break ... 118

Grooviges · 120 ·

RUBRIKEN

Editorial ... 3
Impressum ... 4
News ... 8
ASM-Wertungs-schema ... 12
Feedback ... 18
Underground ... 26
ASM-Hitline ... 60
Oldie:
Oids ... 74
Secret Service ... 77
Poster:
Lethal Excess ... 89
Hint Hunt ... 96
How to play ... 104
Flop des Monats:
Lone Wolf ... 106
Flop Five ... 106
ASM-Bazar ... 122
Konsolen-News ... 138
Game-Boy-News ... 146
Microwelle ... 162
Spielhalle ... 168
Gesammelte Werke ... 174
Gewinner aus ASM 11/91 ... 175
Generalkarte ... 176
Inserenten-verzeichnis ... 176
Vorschau ... 177

GAME-BOY-CORNER

Altered-Space ... 140
Bugs Bunny 2 ... 146
Crystal Quest ... 142
Home Alone ... 144
Puzzle Boy 2 ... 144
Puzzle Road ... 142

SPORT

Bill Elliot's Nascar Challenge ... 56
Champion Driver ... 46
Championship Run ... 40
Final Blow ... 32
Pitfighter ... 31
The Games: Winter Challenge ... 71
TV Sports Boxing ... 38

PREVIEWS

Civilization ... 54
Eye of the Beholder 2 ... 10
Goblilins ... 70
Monkey Island 2 ... 36
Underworld ... 38
Videokid ... 16

READY STEADY GO

ORIGINAL

SPIEL DES MONATS

AVATARE UNERWÜNSCHT

Ein Avatar hat es nicht leicht. Da strebt man nach Vervollkommnung, stiftet Frieden und eint das Land, doch was passiert? Zwei Jahrhunderte später weiß Britannia nichts mehr von seinem Retter. Kaum jemand kennt Euch noch, als Ihr unvermutet im Städtchen Trinsic auftaucht. Wenige werden sich im Laufe des Spiels an den tapferen Avatar erinnern, darunter einige Eurer treuesten Freunde. Von Iolo rührend begrüßt, müßt Ihr Euch schnell an eine veränderte Welt gewöhnen.

»Ultima auf neuen Wegen – einfach großartig!«

ULTIMA VII: THE BLACK GATE

System: PC (2 MB RAM, ab 386 SX, Festplatte, 1,2 bzw. 1,44 MB-Laufwerk, VGA-Grafik, Maus und Soundkarten empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 140, **Hersteller:** Origin, Texas, USA, **Muster von:** Hersteller.

ULTIMA VII: THE BLACK GATE ist der Beginn einer völlig neuen Trilogie. Nicht ein Hilferuf, sondern eine Herausforderung wird Euch entgegengeschleudert: Eines Abends erscheint die Dämonenfratze des „Guardian", verhöhnt die legendären Tugenden und lockt die Britannier mit Verheißungen. Beunruhigt laßt Ihr Euch in das sagenhafte Reich versetzen. Dort tun sich menschliche Abgründe auf. Ein grausamer Mord ist geschehen. Die Einwohner haben merkwürdige Ideen entwickelt und strömen in Scharen zur Bruderschaft. Die tritt für Vertrauen, Einheit und das Verdienen von Belohnungen ein. Ihre Lehre: Die acht Tugenden sind von Sterblichen sowieso nicht zu erreichen, daher sollten die Menschen sich an diese drei Prinzipien halten.

Die scheinbar allwissende Freundlichkeit der Brüder erfüllt Euch zwar mit Unbehagen. Doch soviel sei verraten: Ihr könnt das Spiel nicht lösen, ohne der Bewegung beizutreten.

Mit detektivischem Spürsinn müßt Ihr einer Mordserie, den Geheimnissen der Brüderschaft und vor allem denen des Guardians nachgehen. Warum gibt er (in feinster digitalisierter Sprache) immer wieder Hinweise und gute Ratschläge, wenn er doch der ultimative Feind ist? Sollte man ihm gar dabei helfen, das

Freund Iolo wartet schon auf Euch.

Schwarze Tor zu errichten, durch das er in dieser Dimension Gestalt annehmen kann? Dutzende von Zwischenspielen und Unteraufträgen warten auf Euch. Kombinationsgabe ist wichtiger als Monstervertrimmen, obwohl Euch zahllose Geister, Trolle und Zyklopen das Leben schwer machen.

Lord British, alias *Richard Garriott*, und sein Team haben eine ganze Welt in den Rechner gepackt: Füchse, Schlangen und mehrköpfige Drachen tummeln sich in den Städten, Wäldern und Sümpfen Britannias. Über 250 eigenständige Charaktere leben ihren Tagesrhythmus in den stark veränderten Orten. Da geht der Schmied seinem Handwerk nach, werden Pferde gefüttert – und kann es passieren, daß sich der eine oder andere als Charakter wiederfindet. Manche Siedlungen wurden aufgegeben, andere wuchsen zu rechten Großstädten heran – die traditionell beigelegte Stoffkarte zeigt es.

Wundersame Monster verbergen sich in den Sümpfen.

Jede Etage wird einzeln gezeigt.

Mats meint:

Ultima VII mit brandneuer Technik und aktueller Story – ein Programm, um das auch Rollenspielmuffel nicht herumkommen werden. Von der Story bis zur Steuerung stimmt einfach alles! Wer sich dieses Abenteuer entgehen läßt, ist selbst schuld!

»GENIAL«

Wunderschöne Musikstücke und Geräusche begleiten Euren verschlungenen Weg. Dazu paßt die völlig überarbeitete Grafik: Ihr bewegt Euch, jetzt viel größer und in näher gerückter Landschaft, durch die von oben gesehene Welt. Auch Höhlen und Dungeons werden, betritt man sie, aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Landschaft nimmt jetzt den ganzen Bildschirm ein, Unterhaltungen werden als Text direkt eingeblendet. Ebenso erging es den Porträts und dem Inventar. Die Maussteuerung wurde nochmals geglättet.

Dem komplexen Spiel gerecht zu werden, ist auf so engem Raum unmöglich. Ultima VII ist eine Perle, die sich niemand entgehen lassen sollte. Man muß nur einen schnellen, gut gerüsteten PC und etwas Rollenspiel-Erfahrung mitbringen. Wegen der düsteren Untertöne empfiehlt Origin, sich erst ab einem Alter von 13 Jahren an das *Black Gate* zu setzen. Blut fließt freilich kaum – und das sieht von der ganzen Grafik am unrealistischsten aus. Für den Mut zu etwas Neuem werden alle Avatare mit monatelangem Spielspaß belohnt. Ein Muß für alle Abenteurer!

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	11
Handlung	11
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11

»GENIAL«

Schon in Trinsic gibt es viel zu entdecken (o.u.li.) *Fotos (6): PC (VGA)*

NEWS

Fangen wir diesesmal mit **Commodore** *an. Ab sofort wird das sog.* **Meisterschaftspaket** *angeboten. Es beinhaltet einen Amiga 500, die A501 Speichererweiterung, sowie* **The Simpsons.** *Hintergrund dieser Angelegenheit ist die* **1. Deutsche Amiga Meisterschaft**. *Man muß natürlich nicht das Paket kaufen, um teilzunehmen. Das Finale der besten 128 Spieler findet auf der Amiga Messe in Berlin statt. Desweiteren hat Commmodore den* **Amiga-VIP-Club** *ins Leben gerufen. Für einen Jahresbeitrag von 59 DM erhält man eine Club-Karte, die neuesten Informationen und einen Gutschein für einen freien Eintritt zur Amiga Messe in Köln oder Berlin. Na wenn das nichts ist.* ●

AMIGA V.I.P.

Starush (Amiga)

Von Frankfurt nach Aachen. **Kingsoft** *bringt Schnelldenker mit* **Locomotion** *auf Trab. Ziel des Spieles ist es, mehrere Lokomotiven ohne Kollision in die Zielbahnhöfe zu bringen. Klingt einfach, kann den Spieler aber nahezu in den Wahnsinn treiben. Angeboten wird das Programm für C-64, PC und Amiga.* ●

Quest & Glory

UBI-Soft *überbrückt die kalte Jahreszeit mit* **Starrush**, *einem horizontal scrollenden Ballerspektakel, sowie dem schon lange angekündigtem* **BAT II.** *Aufgelockert wird der Gabentisch auch noch durch die beiden Compilations* **Quest & Glory** *und* **The Top League**. *Enthalten sind die Programme Cadaver, Iron Lord, Bloodwych und Midwinter (Quest & Glory) sowie Speedball II, Rick Dangerous 2, Falcon, TV-Sports Football und nochmal Midwinter (The Top League).* ●

Conquest of the Longbow CPC

Die neue Product-Range von **Techno Plus** *dürfte das Herz eines jeden Hardware- und Spielefreaks höher schlagen lassen. Da ist z.B. das* **Professional Sound System,** *bestehend aus einer Soundblasterkarte, einem Joystick, King's Quest V und zwei reichlich großen 2-Wege-Aktivboxen. Desweiteren sind da noch die* **AmiRam 1000** *Speichererweiterung (auf 1MB) inclusive* **Dungeon Master** *mit* **Chaos strikes back** *und die 2 MB-Erweiterung* **AmiRam 2000,** *beide für den Amiga 500. Nicht zu vergessen ist das* **CD-ROM System** *für den PC (endlich) und at Last die* **Techno Plus Mouse** *mit dem Spiel* **Captive** *für Amiga und ST. Na denn viel Spaß!* ●

CD-Rom von Techno-Plus

Hier mal was für den Stromausfall. **Gefühle auf Diskette** *heißt das neue Buch von* **Erich Pawlu** . *Wer gerne witzige und oft auch skurrile Kurzgeschichten rund um den Compi liest, sollte mal seinen Buchhändler nach diesem Werk fragen. Erschienen ist das Buch im Königsteiner Wirtschaftsverlag GmbH, ISBN-Nummer 3-923281-36-6.* ●

Die lange Wartezeit auf **Ultima VI** *für Amiga und ST dürfte mittlerweile auch vorbei sein. Lang genug hats ja gedauert. Ob sich das Warten allerdings gelohnt hat, erfahrt ihr demnächst im gleichen Heft an anderer Stelle.* ●

Aufsehen erregte jüngst eine kleine dänische Softwarefirma namens **Interactivision** . *Die Jungs haben ein Programm von* **Emotional Pictures** *im Vertrieb, das – wie könnte es bei dem Labelnamen anders sein-* **Cover Girl Strip Poker** *heißt. Das Spiel bietet 7 der bekanntesten Covergirls als Pokerpartnerinnen inclusive Animation und Sprachausgabe. Aber zum Punkt. Eine Vorversion wurde an einen Journalisten der englischen* **Daily Sports** *zwecks Test geschickt (was eine Sport Zeitung so alles testet). Leider hat der gute Mann das Programm noch nicht erhalten, da der britische Zoll es als hoch pornografisch einstufte und kurzerhand beschlagnahmte. Also entweder ist das Spiel wirklich so „scharf" oder der Zoll so verklemmt. Wir werden ja sehen.* ●

Da alles, was mit Öko und Bio zu tun hat im Augenblick gut ankommt, hat sich **Mindscape** *offenbar dazu entschlossen, auch ein passendes Spiel zu veröffentlichen.* **Captain Planet** *heißt irgendwie folgerichtig das Machwerk, in dem der besagte grün(!)haarige Captain gegen fiese Umweltverschmutzer zu Felde zieht. Eigentlich verbirgt sich dahinter ein Plattformspiel durchschnittlicher Machart, aber der Ton macht ja bekanntlich die Musik. Wem's gefällt. . . .* ●

Hier noch ein paar Goodies für **PC-Engine** *Besitzer.* **Loriciel** *zeigt ein Herz für Eigner des CD-Roms und veröffentlicht '92 folgende Titel:* **Panza Kick Boxing** , **Davis Cup Tennis** , **Builderland** , **Golden Eagle** *und* **Baby Jo.** *Interressant, daß eine französische Firma hier soviel Initiative zeigt.* ●

Digital Integration *macht mal wieder von sich Reden.* **Tornado** *ist der Nachfolger von* **F-16 Combat Pilot.** *Wie der Name schon sagt wird die gute alte Tornado simuliert, die ja -laut Pressetext- durch den Golf-Krieg eine neue Bedeutung bekommen hat. Geboten wird alles, was so in einem guten Flugsimulator enthalten sein sollte. Laut* **Di** *hat man diesesmal auch besonderes Augenmerk auf die Maßstabstreue der verwendeten Vektorobjekte gelegt. Die Zeiten, in denen es 200 Meter hohe Telegraphenmasten gab, sollten also endlich vorbei sein. In der zweiten Neuvorstellung sind mal wieder furchtlose galaktische Söldner gefragt, die auf fremden Planeten die Kohlen aus dem Feuer holen.* **Drift** *nennt sich die Angelegenheit. Das Programm stellt sich in einer Mischung aus Bitmap- und Vektorgrafik dar, die absolut gelungen aussieht. Tests werden in Kürze folgen.* ●

Double Dragon, Xenon, Silkworm, Gemini Wing, Continental Circus. *Diese Namen dürften nicht nur Veteranen geläufig sein. Allen, denen diese Klassiker noch fehlen, bietet* **Mastertronic** *die Gelegenheit, ihre Sammlung zu vervollständigen. Alle Titel werden logischerweise zum Low-Budget-Preis angeboten. Zugreifen!* ●

Sierra-On-Line *schwimmt mit auf der Robin-Hood-Welle:* **Conquest of the Longbow** *spielt im bekannten Walde von Sherwood. In der Gestalt von Robin darf der Spieler zahlreiche Abenteuer mit seinen Mannen bestehen, um letztendlich das Lösegeld für König Richard aufbringen zu können. Gediegene VGA-Grafiken und zeitgemäßer Soundtrack versprechen fürstlichen Spielspaß.* ●

Zum Abschluß haben wir natürlich auch noch eine Compilation anzubieten. **Fists & Fury Edition 2** *von* **Virgin Games** *soll die Freunde von knackigen Action-Games befriedigen.*

Geboten werden **Dynamite Düx, Shinobi, (Indiziert)** *und* **Double Dragon II** . *Das Angebot gilt für Spectrum, C-64, Amstrad, ST und Amiga.* ●

Erich Pawlu
Gefühle
auf Diskette
und andere Computer-Satiren

Schnelle Schwerter, böse Blicke

Schmucke neue Dungeons und eine Oberwelt gibt es im BEHOLDER 2.

Ob ein „Fireball“ gegen diese Herren hilft?

Fotos (3): PC (VGA)

Zeit für ein „gutes Gespräch“.

Allzu schnell war das atmosphärisch so dichte, genial zu steuernde EYE OF THE BEHOLDER durchgespielt. Auf die Entdeckerfreude folgte der Rollenspielkater. Doch während die Fans der neuen Legend-Serie darbten, bastelte SSI schon emsig am Nachfolger. Was bietet LEGEND OF DARKMOON Neues?

Die benutzerfreundliche Dungeon-Hatz *Eye of the Beholder* schlug im Frühjahr ein wie eine Bombe: Eine denkbar bequeme, mausorientierte Steuerung, packende Sounduntermalung und einen phantastisch gezeichneten 3-D-Ausschnitt mit beweglichen Monstern. Leider währte die Freude nur zwölf Level lang.

Doch der Nachschub naht. SSI, die kalifornischen *AD&D*-Spezialisten, versprechen für THE LEGEND OF DARKMOON mehr von allem: Neue, intelligente Monster, mehr Rätsel, Unterhaltungen, Zaubersprüche und speicherbare Spielstände. Animationen sollen ausgefeilter, die Musik und Geräusche noch gruseliger werden. Beholder II wird es nur für EGA- und VGA-PCs, vorzugsweise mit Festplatte, geben.

Ihr werdet Charaktere aus dem ersten Teil importieren, oder aber neue erschaffen können. Bis zum 15. Level können sie aufsteigen und entsprechend mehr Zaubersprüche lernen. Außer drei großen Türmen gilt es, Katakomben, einen Tempel - und Freiland zu erforschen. Außerdem soll vor allem die Schlußszene, Kritikpunkt am *Beholder*, diesmal ausführlich sein. Während des Spiels soll es auch animierte Zwischenfilme geben. Zur Zeit wird noch am letzten Schliff poliert. Im Februar könnt Ihr das Böse nördlich von Waterdeep einkreisen und vernichten - die Einweisung folgt im nächsten Heft! ■

Eva Hoogh

Fest im Griff

... haltet Ihr gerade unsere Bewertungen. Damit Ihr sie schnell nachvollziehen könnt, gibt es am Testende Noten und eine Kurzbeurteilung. So seht Ihr sofort, ob Ihr ein Klassespiel oder einen Kandidaten für den Mülleimer vor Euch habt. Wie das im Einzelnen aussieht und was unsere Crewmitglieder zur Zeit am liebsten spielen, lest Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind nebenan aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote. Sie faßt den Gesamtwert des Spieles zusammen. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einer Gesamnote von 10, mit hohen Noten in den Einzelkriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat. Das Programm, das uns allen im letzten Monat am besten gefiel, wird zum Spiel des Monats ernannt.

Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **GENIAL**. Dieses Spiel muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, deren Umsetzung allerdings durchschnittlich ist. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTIG**es Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk der letzten Wochen wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt. ■

ev

Ob Actionpaket oder Rollenspiel: Bei den Favoriten dieses Monats sind kurze Nächte garantiert!

EVA:

1. Ultima VII (PC)
2. Might & Magic III (PC)
3. Pools of Darkness (PC)
4. Spellcasting 201 (PC)
5. Shining in the Darkness (Mega Drive)

MATS:

1. Spellcasting 201 (PC)
2. Mad TV (Amiga)
3. Elf (Amiga)
4. Wing Commander II (PC)
5. Vroom (ST)

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, handelt es sich um ein sogenanntes „Preview", eine zu 99 % fertige Version, die bereits „bevorurteilt" werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck".

Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Test" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote

„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" (s. oben!).
„Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

Mit Höllentempo durch Schnee & Sturm

LOTUS TURBO CHALLENGE II

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software, Sheffield, England, **Muster von:** Hersteller.

Nahezu exakt ein Jahr ist es her, als GREMLIN *Lotus Esprit Turbo Challenge* auf den Markt brachte. Niemand – außer vielleicht Gremlin selbst – nahm zu dieser Zeit wohl an, daß es sich hierbei um das erfolgreichste Programm des Sheffielder Softwarehauses handeln sollte. Doch in der Tat wurde es zu diesem. Was also liegt nach einem solchen Erfolg näher, als einen Nachfolger zu programmieren?

Und hier ist er: Er heißt LOTUS TURBO CHALLENGE II, stammt von *Magnetic Fields*, die schon für den ersten Teil verantwortlich zeichneten und wartet mit einigen interessanten Änderungen auf. So wird beispielsweise nicht mehr um die beste Platzierung auf einem Kurs gekämpft, sondern es gilt nun, von Checkpoint zu Checkpoint innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu rasen. Insgesamt gibt es über 60 dieser Checkpoints, verteilt in acht Landschaften, deren Charakteristika sich auf das Rennen stark auswirken. So führt der beschwerliche Weg durch Wüsten, Nebelfelder, Schneestürme oder auch Wolkenbrüche. All diese äußeren Umstände beeinträchtigen die Straßenlage des Lotus enorm. Besonders gemein wird dies inmitten eines Schneesturms, in dem die Straße von Schneewehen überzogen ist, so daß diese kaum noch eingesehen werden kann.

Noch gemeiner ist allerdings der Stadtkurs, auf dem – wechselt man auf die 'falsche' Spur – reger Gegenverkehr herrscht und Kollisionen meist unumgänglich sind. Diese lassen den Wagen übrigens nur langsamer werden, Totalschäden gibt's nicht. Eine nette Idee am Rande: Wer Punkte schinden möchte, sollte an Straßenkreuzungen versuchen, mit dem Lotus unter passierenden Lkw hindurchzufahren..... Neben diesen Bonuspunkten gibt es auf manchen Strecken Zeitboni und Turbos.

Guido meint:

Achim hat recht: Gremlin verstand es, sein erfolgreichstes Programm nochmals kräftig zu 'frisieren'. Höllenfahrten bei Wind und Wetter und eine technisch hervorragende Programmierung lassen LTC II zu einem der besten Vertreter seines Genres werden!

»PRIMA«

»Lotus 2 bietet all das, was andere versprechen. Eine wahre Herausforderung!«

Wer einen zweiten Amiga sein Eigen nennt, oder ein Freund mit seinem Rechner zu Besuch kommt, kann diese koppeln – die Rechner versteht sich! Auf diese Art und Weise können beide mit vollem Bildausschnitt spielen, oder gar drei und vier Mannen die Reifen zum Qualmen bringen! Positiv zu bemerken ist noch, daß der Bildschirm nur im Zwei-Spieler-Modus gesplittet wird.

Lotus Turbo Challenge II ist wie der Vorgänger technisch einwandfrei. Die Grafik ist sogar noch schneller und noch flüssiger geworden. Toll sind auch die Titelmelodie, die Zwischengrafiken und -sounds. Kleinigkeiten, doch mit viel Liebe eingesetzt.

Lotus Turbo Challenge II weiß eine Menge mehr an Abwechslung zu bieten als der Vorgänger. Es ist ein durch und durch gut gemachtes, technisch hervorragendes Programm, das dank der Verbesserungen nun seinen Hit-Stern bekommt! ■

Hans-Joachim Amann

Vorsicht vor dem Gegenverkehr (großes Foto)! Eine Spazierfahrt im Schneesturm läßt die Straße oftmals verschwinden und den Lotus rutschen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Living On Video

VIDEOKID

System: Amiga **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gremlin, England **Muster von:** Hersteller.

Zuviel Fernsehen kann töten. Doch, doch, bei VIDEOKID von GREMLIN kann das schnell passieren. Unser Held schlüpft nämlich bei diesem Drei-Level-Preview in die Rolle des Hauptdarsteller seiner Lieblingsfilme. In die wurde er von seinem Videorecorder gesaugt, und um da wieder rauszukommen, muß er durch den Film hetzen und den Ausgang suchen.

Die Videos decken eigentlich alle Filmgenres ab, die es gibt. So startet 'Kid' in einem Mittelalter-Video und kämpft sich über einen Cowboy-, Weltraum- und Gangsterfilm bis hin zu der Horrorwelt, die den Abschluß des Games darstellt. In jedem Level gibt es genretypische Gegner, die versuchen, eines unserer anfangs fünf Leben auszulöschen.

Videokid fliegt in den Leveln, allen Naturkräften zum Trotz, in acht Richtungen durch die Gegend und ballert auf alles, was sich bewegt oder irgendwie beim Fliegen stört. Unterwegs gibt es, wie immer bei solchen Spielen, eine Menge Extras, die unsere Schußkraft drastisch erhöhen und somit das Überleben in dieser feindlichen Umwelt erleichtern.

Der Rest des Spieles läuft nach Schema 'F' ab. Man fliegt quer durch die Gegend, ballert die Gegner ab und versucht 'Kid' bis zum Ausgang durchzubringen. Das war's auch schon, ansonsten passiert nicht viel.

Die Grafik gleicht sich an das Spielprinzip an, die ist nämlich auch nicht so berauschend. Sie ist zwar laut Anleitung schön bunt (es werden bis zu 48 Farben unterstützt), aber merkt man nicht viel davon ('How not to be seen' – Tarnung ist eben alles). Zum Sound kann man noch viel weniger sagen, in der Demo waren nämlich nur Geräusche zu hören, aber vielleicht ändert sich ja noch was bei der endgültigen Version. Bis jetzt sieht die Wertung folgendermaßen aus. ■ *lar*

Mach hoch die Tür . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Erster Eindruck 6

»DÜRFTIG«

AMNIOS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell

Die fiesen Bios schlagen zu.

Gemüseauflauf

Die Galaxis wird durch eine parasitäre Lebensform, Oncobloc genannt, beherrscht. Sich selbst reproduzierend und auf planetenartige Ausmaße angewachsen, ist diese immer auf der Suche nach hilflosen Opfern, um deren Energie zu absorbieren. Die denkenden Bewohner (gibt's die ?) des Planeten Terra erfinden eine Waffe, die genau für die Vernichtung dieses Übels im All konzipiert ist – AMNIOS.

Der Spieler übernimmt hierbei die Rolle des Piloten unseres Superfighters.

Durch zehn verschiedene biologische Lebensformen gilt es sich durchzuballern. Dabei schaut man aus der Vogelperspektive auf unser Fluggerät, das man in acht Richtungen lenken kann. Joystick links, rechts bedeutet hierbei eine Drehung in die entsprechende Richtung, nach vorn gibt's Schub, Feuerknopf... na, was wohl.

Hilfreich bei unserem Auftrag sind DNS-Stränge, die im Level verteilt rumfliegen. Sammelt man sie ein und schafft sie zurück zum Vaterschiff, bastelt es uns kleine Extrawaffen. Dadurch ist es um einiges leichter, den gräßlichen Gemüsehaufen in Kompost zu verwandeln.

Der Abschluß eines jeden Levels ist der Kampf gegen einen riesigen, käferartigen Endgegner. Bei den niedrigen Leveln sind hierbei die Bodengeschütze abgeschaltet, in den höheren Spielstufen feuern sie kräftig mit, um eines unserer zu Anfang fünf Leben auszuradieren.

Die grafische Gestaltung des Spiels ist meiner Meinung nach gut gelungen. Schön bunt und mit Liebe zum Detail gezeichnet. Besonders die Oberfläche auf dem Haut-Planeten sieht richtig fies aus.

Schade nur, daß sich das PSYGNOSIS-Team mit dem Sound nicht so viel Mühe gegeben hat. Im Spiel gibt's keine Musik, und der Titelsound ist auch nicht gerade megamäßig. Fazit: Ein Spiel für Ballerfreaks. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

UP UP AND AWAY...

Positives gibt es zu vermelden! Selten haben wir soviel Lob und Anregungen bekommen wie nach dem Erscheinen der ASM 11/91. Wir freuen uns natürlich, nehmen aber auch ernst und greifen auf. Den ersten Aufgriff findet Ihr bereits in dieser Ausgabe. Was? Seht selbst! Eine weitere erfreuliche Nachricht: Die geistige Gesundheit des Feedback-Inhaltes ist weitgehend wiederhergestellt! Von Mahnmännern etc. keine Spur. . . Falls jemand unter Euch ist, der nicht nur lesen möchte, und auch schreiben kann: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Und tschüs, Euer Uli

„ASM, the BEST"

Wahnsinn, für mich absolut Spitze. Ich bin zwar nur ein C-64-User. . . meine Freundin besitzt einen STE, trotz allem kenn' ich mich auf dem Spielesektor sehr gut aus. Ihr habt die besten Bilder, die besten Reports...

Aber, ich hasse Konsolen. Euer Name sagt . . . Software Markt, was hat ein Sega oder Nintendo mit Software zu tun. Bitte bringt doch die Konsolen in einer externen Zeitschrift. Dafür könnt Ihr eine Demo-Rubrik oder Computer-Musik-Rubrik bringen. Mein Vorschlag:

- Eine ASM mit Software und Demos für 5 DM oder 6 DM
- Eine ASM mit Konsolenreports für 3.50 DM

Wer beides besitzen will, wird sich das kaufen. Mit dem Konsolen wird es ja immer schlimmer. Die halbe Zeitschrift zum Verbrennen, das muß nicht sein. Schaut Euch nur die vielen Demo-Freaks an. Macht doch was daraus.

(...)

Mr. Semi

(Anm. d. Red.: Unter den Begriff 'Software' fielen im Grunde genommen auch das neue 'Wusel-Sort v13.7', die tausendste Version von 'dBase', Oma Ernas Strickmusterprogramm. Wir befassen uns aber fast ausschließlich mit Spielsoftware, und da ordnen wir auch die Konsolen ein. Was die Demo-Rubrik angeht: Der Startschuß hierfür ist bereits gefallen. Ruf' doch mal an, äh, schau' doch mal nach, mein' ich.)

„Xxxxxxxxx!"

Auch wir Disk-Demons wollen heute unseren Senf zu verschiedenen Briefen abgeben. Da wäre zuerst einmal der Brief von M. M.,diesem Xxxxxxx !!! Was hat das Thema 'Ausländer' in einer Computerzeitschrift wie der/die/das ASM zu suchen???

Wen interessiert eigentlich, wohin dieser Xxxxx in Urlaub fährt? Also uns am allerwenigsten. Die anderen Leser wahrscheinlich genausowenig. Mit Thomas Rieder stimmen wir bis auf Punkt 2 überein.

Wir sind der Meinung, daß der Inhalt so bleiben soll, wie er ist. Zu The Critical: Bei ihm haben wir das Gefühl, daß er bloß in Eurer Zeitschrift mal eben auftauchen wollte. Die Idee von 'Völlig egal', eine Rubrik für De-

mos einzubauen, finden wir gut, da auch wir an Demos rumbasteln.
Captain Fettbacke ist wohl umgepolt worden, erst total der Cracker, dann der absolute Softi. Ist der krank??? Zur Frage 1 von Master of Dynamite. Die Idee ist echt scharf. Wäre gut, wenn Ihr sie verwirklichen würdet.
(...)
Looser-Crack und Lipka

(Anm. d. Red.: Wie bereits gesagt ist zwar 'Der große Almanach aller bisher in ASM veröffentlichter Tips' noch nicht in Planung, dafür aber ein Kraftpaket für alle, die nicht endlos wühlen wollen. Da geben wir Euch aber rechtzeitig Bescheid.)

„Kriterien"

Wir verfolgen schon seit einiger Zeit das Treiben im 'Feedback' und in der ASM allgemein (um genau zu sein, seit '89). Uns sind in dieser Zeit positive, aber auch negative Kriterien aufgefallen.

Die schlechten zuerst:
1. Im 'Feedback' schreiben lauter Sxxxxxxer (wir entschuldigen uns für diesen krassen Ausdruck) ihr Gelatz (siehe oben), das in einer Computerzeitschrift (z.B. ASM) unangebracht ist. Beispielsweise: ASM 11/91: 'Liebesgesülze', 'Szenen-Streit', 'Fataler Fehler'.
Es ist eine Schande für das Image der ASM solche Briefe überhaupt abzudrucken (...).
2. Betreff Realitätsnähe bei Simulationen: woher wollt Ihr wissen, wie sich ein AH-64 Apache in Wirklichkeit steuert (in Bezug auf 'Gunship 2000'). Oder eine ME 262 aus dem Zweiten Weltkrieg (Secret Weapons of the Luftwaffe). Die Maschinen gab es, da wußte die Menschheit nicht einmal, daß es einmal Computerspiele geben würde. Oder wollt Ihr uns erzählen, daß Ihr schon einmal mit einer F-16 geflogen seid? Siehe Falcon. (Wir zwar auch noch nicht, aber wir behaupten auch nicht, daß diese Simulationen realistisch sind.)
3. Im Secret Service stehen manchmal Cheats, die aber nicht funktionieren, und teilweise auch unvollständig sind. Beispielsweise in der ASM 11/91 steht: 'Railroad Tycoon: ...,daß man zu Anfang bei jedem Druck auf Shift+4 auf allen Systemen eine halbe Million Startkapital zusätzlich erhält...' Wir haben je einen Amiga 500 mit 1MB und Zusatzlaufwerk, und Railroad Tycoon-Original (versteht sich von selbst), und bei uns funktioniert dieser 'Cheat' überhaupt nicht.

Nun zu den positiven Punkten:
1. Das Cover ist voll in Ordnung.
2. Das Poster sollte, könnte, muß, hat wieder so zu sein wie früher (Wir meinen das Format).
3. Das Inhaltsverzeichnis ist übersichtlich und originell gestaltet. Weiter so! (siehste, Thomas Rieder)
4. Die Bewertungskästchen bleiben so wie sie sind (gell, Last Master of Chaos...)
5. Space-Rat's-Comics: Super! Geil! Lechz! (...)
The Renegade & The Fireball

(Anm. d. Red.: 1.) Wir finden's nicht schlimm, auch mal einen witzigen Brief abzudrucken – daß das nicht allen passen kann ist schon klar, aber leider unvermeidlich. Es soll halt für jeden was dabei sein.
2.) Wissen tun wir 'ne ganze Menge. Guido z.B. hat einiges an Hubschrauber-Flugerfahrung aufzuweisen. Des weiteren bitten wir erfahrene Piloten um Rat – auch wenn wir das nicht jedesmal dokumentieren wie bei 'Thunderhawk'. Ich persönlich habe mir auch schon 'Das fliegende Auge' angesehen, und seitdem bin ich begeisterter Pilot – in Flensburg weiß man, was ich meine (Scherz!). Also, keine Bange, denn wir wissen, was wir tun.
3. Wir haben den Cheat ebenfalls angetestet. Wenn man ihn in der ersten Kartenebene anwendet – so unser Herr Anton – klappt das auch.
II/2 (Poster).) Ihr werdet festgestellt haben, daß die ASM seit der Poster-'Umstellung' wesentlich widerstandsfähiger geworden ist. Das liegt zum einen an dem in diesem Zuge neu gewählten (besseren) Papier und dem durch Weglassen des eingehefteten Posters verbesserte Heftbarkeit. Diese Vorteile – zumal wir damit auch mehr Seiten 'fahren' können – sind uns schon jetzt ans Herz gewachsen, sozusagen.)

„Lebensgeschichte"

Hier ist sie endlich! Die wahre Geschichte meines Lebens im Zeichen von Wein, Weib und Gesang, äh ich meine im Zeichen des Computers.
Sie ist schlimm, traurig, abartig und wundervoll, aber seht selbst...
In einem Würzburger Krankenhaus erblickte ich das Licht der Welt. Und plötzlich, zehn Jahre später wurde mir klar, daß ich einen Compi brauche! Ja, aber welchen?
(...)
... und ich bin glücklich.
Noch glücklicher wäre ich mit (...)
Jetzt kommt das Ende: ENDE
Wenn wieder 6 Jahre vorbei sind, schicke ich Euch den 2. Teil meiner Computer-Laufbahn...
Tom, der frohe User

(Anm. d. Red.: Jaajaaa, die schönen Computerjugenden. Das hatten wir schon mal vor einiger Zeit, aber wiederkommen tut das nicht, da sich nach aufwendiger, wissenschaftlich hochtrabender Feld- und Flächenforschung ergeben hat, daß solche Geschichten zwar schön, aber – außer für den Autor – relativ nutzlos sind, und schließlich wollen wir alle weiterkommen, oder etwa nicht?)

„In frischem Glanz"

Nach Jahren Feedback-Abstinenz meinerseits erstmal eine kurze obligatorische Lobeshymne. Gut, echt gut ist die „in frischem Glanz" erstrahlende ASM wieder geworden. Irre ich mich, oder ist sie jetzt sogar ein bißchen übersichtlicher? Die Idee mit den Postkarten finde ich ja ganz nett; doch wie wäre es, wenn ihr wieder Steckbriefe mit neuen, rahmenlosen Bildern bringt?
Grad diese Bilder in der 11/90 sind echt gut gelungen.
(...)
Jetzt aber zu meinem eigentlichen Anliegen. Ich liebäugele z. Zt. mit dem Sega Mega Drive, und da stößt man in den Anzeigen immer wieder auf den Begriff RGB. Diese RGB-Drives sind fraglos günstiger. Ich könnte mir vorstellen, daß diese Geräte keine FTZ-Nummer haben und auf technischer Seite auch Unterschiede haben (braucht man Adapter usw. ?).

Klärt mich doch mal auf!
Den aktuellen Meinungen zur Langlebigkeit dea 64er kann ich nur beipflichten. Ohne Mags wäre der C-64 schon toter als tot.

Dies trifft für die Szene-Mags wie vor allem auch für die Spiele-Mags zu. Natürlich kann ich hier nur für mich und einige Leute sprechen.

(...)

Thorsten

(Anm. d. Red.: Wir bemühen uns ständig um Verbesserungen in der ASM – so auch die bessere Übersichtlichkeit mancher Dinge. Die Karten bleiben Postkarten – was allein bei uns schon an besagten Karten eingegangen ist, geht auf keine Kuhhaut, insofern kann man sagen, daß diese Änderung gut aufgenommen worden ist. Nun zu Deinem eigentlichen Anliegen: Mega Drives mit RGB-Anschluß besitzen einen Scart-Stecker und können folglich nur an Monitore oder Fernseher mit Scart-Buchse angeschlossen werden. Bei Fernsehern wird allerdings eine Bildwiederholfrequenz von 60 Hz vorausgesetzt. PAL-Versionen können über den ganz normalen Antennenanschluß mit 50 Hz-TVs verbunden werden. Dieses Problem stellt sich allerdings nur bei den (günstigeren) Import-Konsolen. Das deutsche Mega Drive wird problemlos sowohl über Scart als auch über Antenne angeschlossen. Hier gibt es nur diese eine Version. Eine Bemerkung zum Schluß: Die RGB-Wiedergabe ist wesentlich brillanter. Alles klar? Weitere Informationen zu diesem Thema kannst Du jeweils im Konsolenteil der letzten ASMs finden.)

„Schwachsinn"

Ich wollte schon immer mal schreiben, aber als ich die anderen Briefe las, dachte ich mir: „Die brauchen Deinen Schwachsinn nicht, es steht schon genug davon drin" (nur ein kleiner Scherz über die bösen Lippen). Also erstmal etwas Gesülze. Die Berwertungskästchen sind jetzt einfach perfekt; auch daß die Preis/Leistung einer Gesamtnote Platz machen mußte. Aber jetzt endlich zu meinem Anliegen.

Als ich in der Ausgabe 11/91 auf Seite 30 beim Spiel GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER bei 'Muster von:' Softgold , Kaarst 4044 entdeckte, und mich daran erinnerte, daß bei dem Spiel The Secret of Monkey Island, das ich mir gekauft hatte, statt einer Registrierungskarte von Lucasfim Games, die das Spiel ins Deutsche übersetzt haben, eine Karte von Softgold drin war. Haben Lucasfilm Games und Softgold irgendeine Beziehung? Bitte antwortet mir, denn dann rettet ihr mich vor dem Strick. Aber das war noch nicht alles. Es ist ja hinlänglich bekannt, daß Monkey Island 2 und Indy 4 auf den Markt kommen sollen. In den Vorausberichten stand aber nichts von dem Erscheinungstermin oder sollen wenn ja, wann? Ich hoffe doch ja, denn ich als Adventure-Freak komme ohne Lucasfilm-Adventures nicht mehr aus. Oder bleibt doch nur noch der Strick?

The new Master of Adventures

(Anm. d. Red.: Softgold kümmert sich für diverse Firmen um deren deutsche Produkte. Dazu gehören u.a. auch SSI und Lucasfilm Games, was diesen mysteriösen Umstand erhellen dürfte.)

„Charlie hin, Charlie her"

(...)

Aber nun zum eigentlichen Anlaß dieses Briefes: In der ASM 4/90 (lang lang ist's her) las ich in der von Michael Suck verfaßten Microwelle über ein Spiel namens Charly. Michi lobte dieses Spiel wegen des „wirklich hörenswerten Sounds", „nett gestylten Grafiken", den „motivierenden Levels", und noch mehr solcher Sachen. So, und was sehe ich im Jubili-Heft auf Seite 36? Ein Game namens Charlie! Und zwar genau das, welches Ihr vor 'nem Jahr in der obengenannten Microwelle zu Gast hattet. O.k., hätte mich nicht weiter gestört, aber die Bewertung: Grafik: 5, Sound: 3, Motivation: 3, Gesamturteil: Peinlich!! So, und nun erklärt das mal bitteschön (falls ihr so mutig seid, den Brief ins Feedback zu bringen!).

The Viper

(Anm. d. Red.: Die Erklärung dafür fällt nicht schwer, denn Du hast einige Details übersehen. Atens waren derartige Spiele vor besagtem Jahr (vor 18 (!) Ausgaben) in Mode, der Markt damit noch nicht gar so überschwemmt wie heute, btens wachsen die Ansprüche, die wir an zu testende Software stellen, ständig – in besagtem Jahr kam z.B. mit 'Wing Commander' ein Game auf den Markt, das neue Standards setzte, ctens kostet ein Spiel in der Microwelle 30 Märker und nicht Ladenpreis. Ok?)

„Intelligenz, Fairplay & Sensibilität"

Es war eine große Enttäuschung für mich, als ich Ihr Feedback vom November 1991 zum „Thema 'Ausländer'" gelesen habe. Bis zu diesem Zeitpunkt habe ich an die überdurchschnittliche Intelligenz, Fairplay, und Sensibilität der Hobbycomputerbenutzer geglaubt. Leider hat dieser 'M. M.' gezeigt, daß es auch unter uns 'Computer-Freaks' Idioten gibt, die nicht weiter als über ihre eigene Nasenspitze sehen können oder wollen.

Wenn es einen Bereich gibt, wo Ausländerfeindlichkeit überhaupt keine Rolle spielen sollte, dann sollte es doch das Gebiet 'Computer' sein. Denn die Computer arbeiten mit Logik, was von Leuten wie dieser besagte 'M. M.' gepredigt wird, gehört nicht in eine Computerzeitschrift oder sonst irgendwohin. Ich finde es absolut unverantwortlich, daß ASM diesen Quatsch vorbringt, und dabei sich für so etwas hergibt.

Außerdem, wenn ich Ihre Zeitschrift lese, ist es, weil ich Information über Computer Software erfahren will. Überlassen Sie lieber diese Art von gesellschaftlichen und politischen Debatten der Regenbogenpresse.

Sie können ruhig meinen ganzen Namen abdrucken; ich bin stolz auf meinen Namen und meine Meinung. Ich habe es nicht nötig, meine Identität hinter meinen Anfangsbuchstaben zu verstecken.

Jon Scott Chandler

(Anm. d. Red.: Ich glaube, ich muß mal ausdrücklich darauf hinweisen, daß die Inhalte der abgedruckten Leserbriefe nicht unbedingt die Meinung der Redaktion widerspiegeln.

Das Feedback soll vielmehr Anstoß zu geistiger Aktivität geben, um so Kritikfähigkeit und selbständiges Denken beim einzelnen durch ge- und auch mißlungene Diskussionen zu fördern. Das Feedback will den Usern keine 'heile Welt' vorspiegeln, sondern das wiedergeben, was täglich in die Redaktion strömt. Daß das nicht immer schön ist, versteht sich von selbst, aber wir machen hier kein Märchenbuch, sondern eine Fachzeitschrift zackbumm.

Das mag jetzt zwar sehr derbe scheinen, aber ein Feedback mit lauter Briefen voller Lob und Kritik lediglich zur ASM und zu neuer oder alter Software wäre tödlich langweilig – und, ehrlich, das würde ich nicht machen wollen.)

„CDTV – eine Unverschämtheit"

Ich halt's nicht mehr aus... jetzt muß ich meine Meinung zum Thema CDTV loswerden. Es ist schon eine Unverschämtheit, wie die Fachhändler bzw. Commodore dieses neue angebliche Wunderding anpreisen. Zitat eines (allwissenden) Verkäufers: „Da, guck, das da kann kein normaler Amiga." Gemeint war ein Flug-Demo (ist auf der Lemmings-Disk mit drauf). Ok, das Demo war echt stark, und man sah eigentlich noch nie so eine Geschwindigkeit und eine derart flüssige Animation auf einem „normalen" Amiga. Auf jeden Fall konnte ich mir ein Grinsen nicht verkneifen, denn mein Freund hatte sich vor kurzem die Demo von CD runter auf seine Festplatte kopiert, und Ihr könnt mir glauben... die Demo läuft auf einem „ganz normalen" Amiga genauso. Zudem ist die Ladezeit (bis zum Demo-Start) von Festplatte einiges kürzer als CD, und der Witz an der ganzen Sache ist, daß das Ganze mit Deluxe Paint als Animation gemacht wurde. Das Problem ist nur die schnelle Übertragung der Bilder ins RAM, deshalb die CD, aber genauso ist in diesem Fall eine Festplatte geeignet (die Demo ist übrigens nur EIN Beispiel).

Was ich mit diesem Brief bezwecke? Ich will nur viele Unwissende warnen, sich von der tollen Werbung blenden zu lassen, denn:

1. Besitzt ein CDTV keine bessere Technik, denn es ist ein Amiga wie jeder andere auch.

2. Liegt DER EINZIGE Vorteil an der Übertragungsgeschwindigkeit und echtem CD-Sound? Das CD-ROM ist also auf gut deutsch nichts weiter als ein Laufwerk, auf das man nicht mal speichern kann.

3. Dieses Infrarot-Control-Pad kann nicht der Ernst von Commodore sein, mit dem Ding zu spielen ist mehr als eine Zumutung.

So, das wars, ich möchte noch betonen: Nichts gegen CDTV, aber wenn man so tut, als hätte man mit diesem Ding den großen Sprung getan, hat man sich schwer getäuscht, denn was nützt einem das schnellste CD-Laufwerk mit Wahnsinns-Speicherkapazität, wenn man an der Hardware nichts verändert hat?

Sven Köhler

(Anm. d. Red.: Das kenn' ich doch. Auf der letzten Show in England schwärmte mir (zwei Bier, ein Sekt) ein betrunkener Schwede (jenseits von Gut und Böse) von diesem Demo vor. Ich versuchte mein Bestes, ihm zu erklären, daß kein CDTV-Spiel jemals so aussehen könne, aber er wollte nicht verstehen. Ist ja auch nicht so wichtig – tut eigentlich auch nichts zur Sache.)

„Cracker-Mißhandlung"

Wir wollen allen Cracker-Hassern zeigen, wie Cracker mißhandelt werden. Den Bericht schickte uns Wolfgang Schnaps. Der Kopf des Crackers sah aus, als habe ihn jemand stundenlang mit siedendem Wasser übergossen. Er war dick, geschwollen und haarlos. Als der Cracker später seziert wurde, stellte sich heraus: Das Skelett war verbogen. Die Muskulatur wie Fleisch aus dem Suppentopf. Zehn Tage lang hatte der Todeskampf in Sandelzhausen bei Mainburg gedauert. Die Krankheit, an der der Cracker eingegangen war – die Nyoglobinurie – tritt bei gefangengehaltenen Crackern häufig auf. Computerumstellungen, wie sie in freier Crackerbahn nie vorkommen, bei gefangenen Crackern jedoch üblich sind, können sie auslösen. Es genügt aber schon der simple Streß. Da werden „überzählige" Cracker von einem System zu anderen verhökert. Bereits die Ängste, die mit der Trennung ven dem vertrauten Computer und beim Transport im engen Polizeiwagen aufkommen, können die Cracker in hochgradige Erregung versetzen. Oft sterben sie auch kurz nach der Gefangennahme an Aufregung. Unmittelbar nachdem im Hafen von Hamburg in Deutschland ein Frachter mit gefangenen Crackern ausgelaufen war, mußte Wachtmeister

Nilpferdmeier acht von einundzwanzig Crackern ins Meer werfen, weil sie Symptome der Nyoglobinurie aufwiesen. Einige von ihnen lebten noch, als die Polizisten sie über Bord kippten. Auf einem anderen Transportschiff erschoß der Erste Offizier einen Cracker, der in seiner Verzweiflung begonnen hatte, seine Disketten zu essen. Gelegentlich sieht man tote Cracker vor Deutschlands Küste treiben: gestorben an Systemwechsel. (...)
M.M.N.T. & S.G.B.

(Anm. d. Red.: Wir wissen zwar nicht, was uns dieser Brief sagen wollte, hielten ihn aber trotzdem für interessant genug, um den Platz im Feedback zu opfern.)

„Manipulation & Untergang"

(...)

1. Ihr manipuliert euer FEEDBACK also doch! Ja ja, spinnt der Kerl, denkt ihr Euch. Aber überprüft doch mal folgendes: In der ASM 8+9/89 war auf Seite 21 ein recht konstruktiver Brief von einem weiblichen (!) Computerfan. Ihr Name war Eva Hoogh. Naja, weibliche Computerfans sind schon selten, der Name Eva Hoogh bestimmt noch mehr. Aber noch seltener ist, daß eine Redakteurin namens Eva Hoogh plötzlich in Eurem Haus ihr Unwesen treibt. Ist das nun ein Fall für „unerklärliche Phänomene" oder steckt da doch mehr dahinter?

2. Ich blick' nicht mehr durch. Mal gab es in der Special ein Feedback, jetzt doch wieder nicht. Mal gab es hier ein Da und dort ein Hier usw. Klartext: Ihr baut in letzter Zeit andauernd Euer Heft um. Sieht so aus als ob Ihr, seit Ihr nicht mehr auf Nummer 1 seid, nur noch blind nach dem rechten Pfad sucht.

Wußtet ihr eigentlich, daß schnelle Konzeptänderungen in Folge ein Zeichen vom nahenden Untergang einer Zeitschrift sind?
(...)
Peter Mike

(Anm. d. Red.: 1. Näi! Es kam einmal ein Brief, der wurde abgedruckt. Kurze Zeit später kam eine Bewerbung – die wurde nicht abgedruckt, dafür wurde Eva eingestellt. Und wenn sie nicht gestorben ist, dann arbeitet sie immer noch bei uns.

2. Zum Mitschreiben: In der Special gab es mal ein Feedback. Das gibt es jetzt nicht mehr. Das bedeutet, es ist nicht mehr drin, in der Special. Anders ausgedrückt, wir haben in den Sonderausgaben kein Leserforum, sondern nur noch Tips sowie einen Sonderteil mit variablen Themen. Wer unternimmt denn schnelle Konzeptänderungen? Was ist das überhaupt? Wir sind derzeit dran, ASM zeitgemäß zu gestalten, mit Todesangst hat das nichts zu tun. Was vielleicht ein Grund für den Untergang wäre: Die Firma, die uns vor eineinhalb Jahren die Roland-Soundkarte und ein sagenhaft teures Musikprogramm gestellt hat, möchte beides gerne zurückhaben – das schreiben die jetzt!)

„Forth und zurück"

(...)

Ich besitzte einen 386er-AT mit 100 MB Festplatte, 2 Laufwerken, 4MB Speicher und 33 Mhz. Ich suche vergeblich nach einem Buch für die Programmsprache „Forth". Ich habe alle Zeitschriften, die ich besitze, (die meisten ASM) durchgewühlt, aber Fehlanzeige. Dann rannte ich in den nächstbesten Computerladen und suchte, suchte, suchte,. . . aber ohne Erfolg. Da kam mir eine Idee. Schreib doch mal zu ASM, die wissen meistens Bescheid. Meine Frage: Könnt Ihr mir sagen, woher ich dieses Buch bekomme?
(...)
Fire-Fly-Soft

(Anm. d. Red.: Sooo, Büüücher. Das gibt's einmal von Leo Brodie 'Programmieren in Forth' und 'Denken in Forth', welche man in jedem gut sortierten Fachhandel bekommen sollte. Des weiteren gibt es noch 'Forth '83', welches im Franzis-Verlag erschienen ist. Haha, das hättet Ihr wohl nicht gedacht, wie?)

„Verkalkt"

(...)

Im Feedback geht's zunehmend ab wie im Altersheim! Richtig spießig ist es geworden: Jeder lästert über jeden, alle kritisieren alles, ein Kritiker wird in der nächsten Ausgabe kritisiert werden usw..., total öde! Ganz anders hingegen war z. B. die Story von Mike aus der Ausgabe Nr. 9/91 und seiner Liebe zur holden Isolde. Die Story war amüsant, zeigte mächtig Phantasie und verbreitete positive Stimmung im Feedback. Ihr, die Ihr Euch Redakteure nennt, solltet diese Art von Kundgebung fördern, bevor solche Frührentner wie Shaolin (aus der Ausgabe 11/91) euer Feedback total verkalken lassen (der war vielleicht humorlos!). Außerdem kann es sein, daß irgendeine, vielleicht noch so unsinnige Geschichte, völlig neue Ansichten entblößt oder einfach nur für neuen Zündstoff sorgt, der ultra-große Diskussionen zufolge hat. So, nun noch die Äußerungen über Euer'n geiiiiilen Wisch: Nichts direkt gegen Eure Cover, aber sie erinnern mich immer wieder an Kindercomics wie He-Man und Winne-Pu, der Bär. Die mit Mühe gezeichneten Bilder haben irgendwie nichts Technisches bzw. nichts Weltmänni/ und -frauisches an sich.
Mein Tip hierzu: Probiert mal tolle Hintergrundgraphiken aus, wie zum Beispiel:
- die Landschaftsaufnahmen von HEART OF CHINA
- das tolle Graphikfoto aus SPACE QUEST 1 (Ausgabe 11/91)
- oder Ausschnitte aus BAT II (wenn's aktuell wird)
Großaufnahmen werden zwar'n bißchen unscharf, sehen aber umso professioneller aus.
(...)
Alex

(Anm. d. Red.: Humor hin, Humor her, ernste Briefe müssen sein, genauso wie lockere. Natürlich kommen nicht jeden Tag gute lockere und ernstzunehmende ernste Briefe hier an, so daß nicht immer nur Schorles und Isoldes vertreten sein können. Lirumlarum, das ist der Gang der Dinge.)

„Mehr hiervon, mehr davon"

(...)

Die Actions, Sports, Adventures und Simulationen sind sehr gut. Ich wollte Euch auch nur anfragen, ob Ihr mehr Strategie bringen könnt.
(...)
Julia

(Anm. d. Red.: Das alte, alte Problem: Wir können nur das im Heft verbraten, was wir auch haben. Mal gibt's ein bißchen mehr Acti-

on, mal gibt's ein bisserl mehr Strategie, und das sind zwei belegte Brote, eins mit Schinken, eins mit Ei.)

„Werbung & C64-CDTV"

Als erstes will ich mal sagen, daß die 11/91 das Beste war, was Ihr je gedruckt habt. Der Grund meines Schreibens sind folgende Fragen:

1. Eine Doppelseite Werbung kostet doch ein Vermögen (siehe 11/91 S. 98/99). Warum machen die Firmen keine Fernsehwerbung?
2. Wird das CDTV für C64/128 erscheinen und gibt es bessere Grafik und Sound?

Johann the Cruel

(Anm. d. Red.: 1. Kommt drauf an, was man unter einem 'Vermögen' versteht, aber Fernsehwerbung kostet erst recht ein Vermögen, und außerdem erreicht man seine Zielgruppe nicht effizient genug. In den USA z.B. ist das anders, oder auch beim Game Boy, da gibt es immerhin schon Radiowerbung.)

„Übersetzung"

Ich habe folgende Frage: Gibt es auf dem C64 oder Amiga ein Programm, das einen Brief in deutscher Sprache in einen Brief in englischer Sprache umwandeln kann? (...)

Julian Elmer Pähler

(Anm. d. Red.: Selbst wenn es ein solches Programm geben sollte, wäre es höchstwahrscheinlich für eine akzeptable Übersetzung völlig ungenügend. Man bedenke die ungeheuren Datenmengen und die Komplexität der nötigen Routinen!)

„Folgefragen"

Ein Freund von mir besitzt seit kurzer Zeit einen PC und hat für diesen das Spiel Commander Keen: Invasion of the Vorticons – Marooned on Mars. Nun wird nach dem Spiel erwähnt, daß es noch zwei Fortsetzungen dazu gibt. Sie heißen: The Earth Explodes; Keen Must Die!

Nun wüßten wir natürlich gerne, wo es die beiden anderen Teile zu kaufen gibt. Der Händler konnte nur eine Adresse aus Texas geben. (...)

Thorsten Kraemer

(Anm. d. Red.: Zu diesem Thema kann man sich hervorragend in unserer Schwesterzeitschrift 'DOS Shareware' informieren. In ihr findet man auch Adressen von Sharewarehändlern, die das Programm führen.)

„Kommentar"

Endlich habe ich mich dazu durchgerungen, Euch einen Leserbrief zu schreiben. Zuerst einmal ein kleiner Kommentar zu dem überaus „intelligenten" Leserbrief von „M. M.". Wie kann man sich darüber aufregen, daß Spiele englische Namen tragen? Als ich dieses las, dachte ich mir schon, daß er ein kleines A... ist. Aber für diesen Quatsch mit den Ausländern usw. sollte sich wirklich kein Platz in Eurem Feedback finden. Aber wenigstens habt Ihr ihm den Kopf ein bißchen zurechtgerückt.

(...)

Jenshelm

(Anm. d. Red.: Lassen wir's dabei bleiben.)

„Verbesserungen"

Nach drei Jahren stillschweigendem Lesen Eurer Zeitschrift erlaube ich mir hiermit, Euch nun meine persönliche Meinung zu derselben zu offenbaren.

Ich (16) halte gerade die Ausgabe 11/91 in meinen Händen, und nach den ersten 30 Seiten sah ich schon einige Verbesserungen:

Die meiner Meinung nach früher völlig überflüssigen Kärtchen gleich hinter dem Cover sind nun endlich zu was zu gebrauchen!

Das Poster kann man (ich jedenfalls) endlich mal in sein Zimmer hängen, was bei einigen anderen ja nicht der Fall war (z.B. Chase HQ-Poster (würg)).

Auch der Wechsel des Papiers ist nicht schlimm (wenn man deshalb den Preis etwas drücken könnte??).

Tja, aber ein wenig negative Kritik soll hier auch genannt werden:

Euer Schreibstil hat an Humor und Originalität nicht gerade zugenommen. Klar, das passiert halt nach fünf Jahren Arbeit, doch es sind ja inzwischen nicht immer die gleichen Redakteure geblieben und so könnte man

Liebe CD-PURler,

leider ziehen sich Auswertung und anschließende Arbeiten bei Eurem Wettbewerb hin. Wir hoffen, die Gewinner baldestmöglich bekanntgeben zu können und verbleiben.

Eure Red.

doch wenigstens von der jüngeren Redakteure-Generation etwas mehr in dieser Richtung erwarten.
Wo findet man heute moch Textpassagen wie „Daß ein helmgewehrter Muskelprotz mit Blitzen auf Schnecken schießt, paßt ja auch wunderbar ins Bild. . ." oder „Nato Assault Course für den C-64 ist genauso sinnvoll, wie 'ne Melkmaschine für einen Ochsen. . ."???
Doch nun genug des Tadels und etwas konstruktive Kritik:
In der Ausgabe 11/91, gleich beim ersten getesteten Spiel (EA Hockey) hat mir der Zusatz „Das sagen die Profis" sehr gefallen. Bei Sport- oder Strategiespielen solltet ihr so etwas viel öfter hinzufügen. Sicherlich werden andere genauso denken (3-4).
Und zum Schluß noch eine allgemeine Bewertung:
Cover: In Ordnung
Kärtchen: Och Gott. . .
Inhaltsangabe: Jetzt prima, so lassen.
News/Messeberichte: Auf keinen Fall ausweiten!
Softwaretests: siehe oben (ganz oben)!
Poster: Oft gut (z.B. Populous, Dragonflight, Lemmings).
Feedback: In Ordnung.
Spacerat/Donald Bug: Beides gut, wenn auch oft sehr flach.
Kovertierungen/Konsolen/ Rest: So lassen, bedarf keiner Änderung!
So, das wärs und auch ich erfinde jetzt mal einen abenteuerlichen (jetzt kommt's!!) Namen.
The Champion

(Anm. d. Red.: Die Sache mit dem Papier: Auf dem neuen Papier, welches übrigens ein gutes Stück teurer ist als das alte, stehen Fotos & Farben wesentlich besser, da es mattglänzend ist. Daß hier auf eine umweltfreundlichere Alternative zurückgegriffen wurde, war für die Red. selbstverständlich.
Der Stil soll nachgelassen haben? Dir brennt wohl der Kittel, Mann, Du hast wohl den nassen Hut auf! Aber Du weißt ja: Wie man's auch macht, man macht es falschschsch. . .
Zusätze wie 'Das sagen die Profis' werden zwar nicht zur Regel, aber immer wieder mal auftauchen.)

„Legal?"

Ist es legal, als Computerclub ein Spiel zu kaufen und es clubintern seinen Mitgliederm zu kopieren, wie es z.B. Berufsschulen machen, die ja bestimmt nicht 30mal dasselbe Programm kaufen. Unter diesen Programmen sind auch Spiele, wie etwa Ökolopoli.
Frank 'n' Stein

(Anm. d. Red.: Können Radkappen sprechen?)

„Einige Fragen"

Da ich mich bei Computern nicht so gut auskenne, habe ich einige Fragen an Euch:
1) Was ist „Swappen"?
2) Was sind „Continues"?
3) Was sind „Sprites"?
4) Ist ein „Intro" dasselbe wie ein Demo?
5) Ist „Coden" das gleiche wie Programmieren?
6) Was ist ein „Flicker-Fixer"?
7) Was heißt „Arcade"?
8) Was sind „Source-Codes"?
9) Was sind „Jingles" und was bedeutet „FX"?
10) Welchen Viruskiller würdet ihr mir empfehlen?
11) Existieren Karten (Amiga 2000) oder gibt es sonst eine Alternative welche das Flimmern des Monitors (Standard/der Alte) eindämmen kann?
12) Für was eignet sich die Programmiersprache „Assembler" am besten? Ist sie sehr schwer zu erlernen?
Thierry Favre

(Anm. d. Red.: 1.) 'Swappen' bedeutet soviel wie 'Software tauschen'.
2.) 'Continues' bieten bei manchen Spielen die Möglichkeit, auch nach einem 'Game Over' an dem zuletzt erreichten Punkt weiterzuspielen.
3.) 'Sprites' sind meist von der Hardware eines Gerätes zur Verfügung gestellte 'Objekte', die sich unabhängig von der restlich dargestellten Grafik positionieren und färben lassen.
4.) Ein Intro findet man vor einem gecrackten Spiel. Es dient hauptsächlich dazu, den Namen des Crackers bekannter zu machen, beinhaltet oft eine 'Msg' (= Message = Botschaft) oder auch einen Trainer. Bei einem Demo geht es eher darum, sein programmiererisches Können unter Beweis zu stellen und dadurch die grafischen, akustischen und rechnerischen Möglichkeiten eines Computers vollends auszureizen.
5.) Ja!
6.) Nehmen wir mal an, Du besitzt einen Amiga. Wenn Du nun im Interlace-Modus eine Grafik anzeigst, hast Du ein taschengrasmäßiges Flackern auf dem Schirm, das in den Augen knallt. Ein Flicker- (Flacker-) Fixer beseitigt dieses Flackern. Über dieses Thema hatten wir übrigens in unserer April-Ausgabe (4/91) einen interessanten Artikel.
7.) Arcadenspiele sind Automatenspiele; so welche, wie man sie in der Spielhalle findet.
8.) Ein Source-Code ist der – oftmals kommentierte – Ur-Code, den ein Programmierer in seinen Rechner tippt, bevor er ihn, je nachdem, assemblieren oder compilieren läßt.
9.) Jingles sind kleine Melodien oder Tonfolgen, die als Auftakt für etwas dienen, FX sind Soundeffekte.
10.) Keine Ahnung (zu sehr anwenderorientiert)! Frag' mal die Kollegen von der AmigaDOS; Tel.: (05651) 8090.
11.) siehe 10.
12.) Assembler findet hauptsächlich bei sehr zeitkritischen Problemen Anwendung, z.B. bei der Programmierung von aufwendigen Action-Spielen.
Falls Du jetzt immer noch irgendwelche Fragen haben solltest, kannst Du Dich vertrauensvoll an einen Psychiater Deiner Wahl wenden.)

„Zwei Briefe in einem"

(. . .) Ich habe noch eine ganz wichtige Frage. Wenn ich jetzt mal vorhabe, an Dich, Uli (also an das Feedback), und an den Secret Service zu schreiben, muß ich da jeden Brief einzeln abschicken, oder kann ich alles auf einem Blatt in einem Brief abschicken oder soll ich einen Briefumschlag abschicken und dort zwei seperate Briefe reinlegen?
Sven Lorenz

(Anm. d. Red.: Na, aber, wir haben doch alle Abritur. Also, wenn Du zwei Briefe in einen Umschlag steckst, gebe ich den einen dem Michael Anton – der freut sich schon, der kriegt nämlich sonst kaum Post – und behalte den anderen für mich. Den Umschlag werfe ich ins Altpapier, die Briefmarke kommt in die Küche, und Klaus Traffords Radmuttern (hehe) werfe ich unauffällig ins Klo bei den Kollegen eine Etage tiefer, bei denen auch schon das Waschbecken hoffnungslos verstopft ist.)

„Microwelle?"

In Eurer Rubrik „Microwelle" wird immer wieder darauf aufmerksan gemacht, daß man selbstgemachte Games, egal welcher Art, an die ASM-Redaktion schicken solle. Doch irgendwie sind wir verunsichert. Was passiert mit einem eingeschickten Game für die Rubrik „Microwelle"? Dazu einige Fragen:
1. Nach welchen Kriterien werden die Euch zugeschickten Games ausgewählt? (Spielidee, Qualität. . .)
2. Was passiert mit einem Spiel, welches Euch gefällt? In welchem Fall vertreibt ihr das Game selbst, und wann versucht Ihr es an eine Softwarefirma weiterzuleiten?
3. Was schaut dabei raus?
Wenn Ihr nun meint, daß dieser Brief kein konstruktiver Baustein zu Eurer Witzseite . . . sorry . . . für euer Feedback sei, dann ist das die Gelegenheit, der Post Arbeit zu verschaffen.
Atrax & Syntax

(Anm. d. Red.: Wer genaue Informationen zu diesem Thema haben möchte, der rufe an und verlange Klaus Trafford. Ok?)

Diesmal keine C-LU-B-S! Aus Gründen der aktuellen Berichterstattung verzichten wir diesmal auf den Abdruck der Clubliste. Wir danken fürs Verständnis!

1 MB-Erweiterung für Amiga • **69,—** — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips —
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **169,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,—**
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • **199,—**
Sound Blaster /dt IBM-PC • **298,—**
— Neue 2.0 Version ! —

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

MEGA-HITS

Bundesliga Manager Professional /dt — 69,— Amiga
Civilization /dt — 89,— IBM
Football Crazy Collection /dt (Player Manager, Kick Off 2 etc.) — 60,— Amiga & Atari St
Formula One Grand Prix /dt — 79,— Amiga & Atari St
Lemmings Data Disk. /dt — 45,— Amiga & Atari St & IBM
Lotus Esprit Turbo Chall. 2 /dt — 59,— Amiga & Atari St
Mega lo Mania /dt — 67,— Amiga & Atari St
Silent Service 2 /dt — 79,— Amiga & Atari St & IBM
Tip Off /dt — 59,— Amiga & Atari St
Wing Commander 2 /dt — 85,— IBM

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	—,—	99,—	—,—
Air Combat Aces /dt	74,95	89,95	74,95	—,—
Air-Sea Supremacy /dt	74,95	89,95	74,95	54,95
Barbarian 2 /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö.	—,—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö.	79,95	—,—
Blues Brothers /dt	59,95	66,95	59,95	—,—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	74,95	V.mö.	—,—
Cadaver 2 - The Pay Off /dt	39,95	—,—	39,95	—,—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—,—	—,—
Champions of Krynn /dt	66,95	69,95	—,—	59,95
Chuck Yeager's Air Combat /dt	—,—	79,95	—,—	—,—
Conquestador /dt	79,95	79,95	79,95	54,95
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö.	V.mö.	—,—
Death Knights of Krynn /dt	74,95	74,95	—,—	—,—
Deuteros /dt	69,95	—,—	69,95	—,—
Die Kathedrale /dt	89,95	V.mö.	V.mö.	—,—
Double-Double Bill /dt	82,95	—,—	—,—	—,—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—,—	—,—
Eye of the Beholder 2	—,—	74,95	—,—	—,—
Face Off /dt Eishockey	59,95	—,—	59,95	—,—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—,—
Falcon Collection /dt	79,95	—,—	79,95	—,—
F-117 A Nighthawk /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
F-16 Falcon 3.0 /dt	—,—	129,—	—,—	—,—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—,—	—,—	—,—
Flight of the Intruder /dt	79,95	—,—	84,95	—,—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö.	79,95	—,—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—,—	59,95
Gods /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—,—
Gunship 2000 /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95	—,—	24,95	—,—
Kaiser /dt	111,—	111,—	111,—	—,—
Kick Off 2 /dt	54,95	69,95	54,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle /dt	32,95	—,—	32,95	—,—
Kick Off 2 - Return to Europe	19,95	—,—	V.mö.	—,—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95	—,—
King's Quest 5 (VGA) /dt	89,95	99,—	—,—	—,—
Last Ninja 3 /dt	66,95	—,—	66,95	39,95
Leander /dt	69,95	—,—	V.mö.	—,—
Leisure Suit Larry 5 VGA	—,—	89,95	—,—	—,—
Lemmings /dt	59,95	79,95	59,95	—,—
Logical /dt	54,95	59,95	54,95	39,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—,—
Magic Pockets /dt	59,95	—,—	59,95	—,—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Manchester United Europe /dt	59,95	V.mö.	59,95	39,95
Midwinter 2 /dt	79,95	V.mö.	79,95	—,—
Might & Magic 3	74,95	84,95	—,—	—,—
Movie Premiere Collection /dt	69,95	69,95	69,95	39,95
Out Run Europa /dt	59,95	—,—	59,95	V.mö.
Pegasus /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—,—	—,—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—,—	39,95	—,—	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Planet's Edge /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Player Manager /dt	49,95	—,—	49,95	—,—
Police Quest 3	—,—	89,95	—,—	—,—
Pool of Darkness /dt	—,—	72,95	—,—	—,—
Populous 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.	—,—
Power Monger /dt	69,95	—,—	69,95	—,—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—,—	39,95	—,—
Power up /dt	72,95	—,—	72,95	49,95
R-Type 2 /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	74,95	89,95	79,95	—,—
Rainbow Collection /dt	49,95	—,—	49,95	39,95
Red Baron /dt	79,95	89,95	—,—	—,—
Return of Medusa /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö.
Robocod /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—,—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	89,95	—,—	—,—
Secret Weapons dt. Anleitung	—,—	24,95	—,—	—,—
Shadow Sorcerer	69,95	79,95	69,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—,—
Sim Earth /dt	V.mö.	94,95	V.mö.	—,—
Simpsons /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—,—
Starflight 2 /dt	59,95	—,—	—,—	—,—
Star Trek /dt	—,—	84,95	—,—	—,—
Strike Fleet /dt	59,95	34,95	59,95	24,95
Super Monaco G.P. /dt	59,95	—,—	59,95	39,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	V.mö.
Test Drive 2 Collection /dt	74,95	84,95	—,—	62,95
The Godfather /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—,—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	—,—	72,95	—,—
Time Quest	—,—	84,95	—,—	—,—
Traders /dt	66,95	—,—	66,95	—,—
Turrican 2 /dt	59,95	—,—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	74,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Utopia /dt	69,95	—,—	69,95	—,—
Willy Beamish /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Wing Commander /dt	V.mö.	74,95	—,—	—,—
Wing Commander Mission 1 o. 2 je	—,—	37,95	—,—	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—	—,—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö.

V.mö. = Vorbestellung möglich

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

UNDERGROUND

SZENE – DEMOS – INFOS – INSIDE – NEWS

Hallo, Leute, willkommen zu der 'Underground-Ecke' in der ASM. Diese Ecke wurde eingerichtet, um Euch, die damit vielleicht nicht allzuviel zu tun haben, einen kleinen Einblick in die Freak- und Demoszene zu verschaffen.
Ihr werdet eine Menge über Coder und generell über den Szenen-Lifestyle zu lesen bekommen, und wir werden Euch die besten Demos auf den verschiedenen Systemen vorstellen. Dazu benötige ich allerdings Eure Hilfe. Wenn ihr also gute Demos habt, die es wert sind hier vorgestellt zu werden, schickt sie einfach an die Feedback-Adresse.

ASM
Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

Aus gegebenem Anlaß schreibe ich in dieser Ausgabe über die Szene-Aktivitäten auf der Amiga '91, die vom 1. bis 3. November in Köln stattfand.

Wie der Rest der Amiga-Branche, geben sich auch die Computerpiraten ihr Stelldichein auf solchen Veranstaltungen. Von groß bis klein, von lame bis megacool ist jeder da, der irgendwie dazugehört oder es gern tun würde.

Traditioneller Treffpunkt bei solchen Veranstaltungen ist der Commodore-Stand mit seinen großen, ehemals weißen Wänden, die dann von den geltungsbedürftigen Kids mit Edding und Spraydose bearbeitet werden. Allerdings mußte nicht nur die Commodore-Wand dran glauben, auch an allen anderen hellen Wänden prangen, sehr zum Leidwesen der Aussteller, irgendwelche Gruppennamen. Commodore hatte aus diesem Phänomen Konsequenzen gezogen und benutzt nun schon seit drei Expos dieselben Wände, die irgendwann wahrscheinlich nur noch aus Farbe und Stickern bestehen werden.

Eine weitere alte Tradition der Szene ist, nach einer Messe, sei es nun Expo oder CeBit, eine kleine Party zu veranstalten. Im Gegensatz zu dem Megaflop im letzten Jahr, als jeder vergeblich auf die Einladung für die Party vor dem Kölner Dom wartete, wurde die diesjährige Messeparty von den Gruppen Vision Factory und The Company veranstaltet.

Um das Ganze in einem gewissen Rahmen zu halten, wurden nur sehr wenige Leute mit Einladungen bedacht. Trotzdem wußte am Schluß der Messe jeder, wo und wann die Fete steigt. Einige ließen sich selbst von der Warnung nicht abschrecken, daß nur enge Freunde der beiden Veranstalter hereingelassen würden, und fuhren trotzdem zu der belgischen Kaserne (quasi nicht auf deutschem Boden), in der die Party stattfand.

Tatsächlich wurde jeder, der keine Referenz aus den Crackerkreisen vorweisen konnte, wieder nach Hause geschickt. Wie mir einer der Veranstalter sagte, wollte man dadurch sicherstellen, daß niemand den mit Kronleuchtern und edlen Hölzern ausgekleideten Raum beschädigt oder etwa vollpinselt. Denn wer randaliert schon im Raum eines Kumpels?

Geselliges Zusammensein ...

... und Smalltalk unterm Kronleuchter.

So kam es dann auch, daß die Crackerprominenz mehr oder weniger unter sich war. Um Euch einen kleinen Überblick zu geben, folgende Gruppen waren vor Ort: The Company, Vision Factory, Skid Row, TRSI, Crystal, Scoopex, Rebels, D-Tect, TSB und einige Sysops von Pirateboards. Alles in allem etwa 70 Leute, die sich über die 500 Dosen belgischen Bieres und die 300 Frikadellen hermachten.

Computer waren weit und breit nicht zu sehen. Wozu auch, im Zeitalter der Modems braucht man keine Copyparties, um an neuen Stuff zu kommen. So konzentrierte man sich auf das Wesentliche, d.h. Trinken, Essen, Trinken, Labern und nochmal Trinken.

Gegen 23 Uhr verteilten sich die 'Piraten' aus ganz Europa wieder in alle Winde, und die Party fand ihr Ende. Das tut dieser Report nun übrigens auch, deshalb sage ich tschüs, bis zur nächsten Ausgabe. ■

Lars Rückert

Robbis Eiertanz

BUG BOMBER

System: Amiga (getestet), Atari, C-64, PC, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Hersteller.

Bei BUG BOMBER geht es um vier Roboter. Jene können wahlweise von Mensch oder Rechner gesteuert werden. 50 Levels gilt es von allerlei 'Gesocks' zu befreien, womit natürlich auch die Mitspieler gemeint sind.

Die Robos können aber noch viel mehr: Sie können nämlich Eier legen! Das, was nach kurzer Zeit entschlüpft, kann fünferlei Bedeutung haben. Zusätzliche Energie „Painter", die gegnerische Eier umfärben, „Cruncher", die Blöcke zerstören, „Hunter", die andere Spieler und (computererzeugte) Wesen verfolgen und vernichten, und schließlich „Killer", die Blitze legen können.

Ihre Handlungen werden vom IQ des jeweiligen Spielers bestimmt, deshalb sollte man darauf bedacht sein, möglichst viele Symbole mit diesen Buchstaben aufzusammeln. Merke: Je fröhlicher der Smily rechts, desto schlauer das Kerlchen links.

Obendrein können die Robbis Bomben, Minen, Mauerblöcke und Blitze produzieren. Im Einzelspieler-Modus kam ich im ersten Anlauf trotz Computergegner bis ins 10. Level und gab dann auf, weil irgendjemand die Code-Tabelle mitgenommen hatte (diese Abfrage kommt übrigens auch beim 20., 30. und 40. Level. Wozu?)

Natürlich haben wir auch den Vier-Spieler-Modus getestet, wobei sich Michael, Lars, Hans-Joachim und meine Wenigkeit je einen Joystick krallten. Leider zeigte sich in Level 5, daß auf dem Screen (trotz annehmbarer Grafik) wenig Übersicht war – zu viele Objekte schwirrten, krochen oder blitzten herum.

Man wollte was Neues rausbringen, hat aber dann doch bei *Bomber Man* abgekupfert. Sound-Magier Chris Hülsbeck sorgte zwar für die Musik, aber leider kommt sie auch nicht über ein schwaches 'brauchbar' hinaus. Schade drum ... ■ *kate*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound/FX	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Wo laufen Sie denn??? *Foto: Amiga*

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	**L**	**P**	**A**
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laas	**L**	**P**	**-**
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	**L**	**P**	**-**
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	**L**	**P**	**A**
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Goldregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Gateway Savage Frontier	**L**	**P**	**-**
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insectar X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	**L**	**P**	**-**
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	**L**	**P**	**-**
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	**-**	**-**	**A**
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster V1.0–V2.0	**-**	**-**	**A**
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	**L**	**-**	**-**
Spirit of Adventure	**L**	**P**	**-**
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	**L**	**-**	**-**
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	**-**	**-**	**A**
Winzer	**L**	**-**	**-**
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2 + SECRET MISSIONS + SECRET MISSIONS 2

IBM PC	169,00

2 SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga	74,90
Atari ST	74,90
PC	VGA 89,90
PC	EGA 69,90

- komplett deutsch -

3 RAILROAD TYCOON

Amiga	84,90
Atari ST	84,90
IBM PC	84,90

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. FATE-GATES OF DAWN	79,90			
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. EYE OF THE BEHOLDER	84,90			84,90
7. SIM EARTH				84,90
8. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
9. BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			
10. KING'S QUEST 5	94,90			109,90

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Codename: Ice Man	104,90	——	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The	104,90	——	104,90	104,90
* Conquests Of Camelot The	104,90	——	104,90	104,90
* Heart Of China (EGA oder VGA)	——	——	——	109,90
* Hero's Quest	99,90	——	——	99,90
* King's Quest 3	——	——	34,90	——
* King's Quest 4	54,90	——	34,90	104,90
* King's Quest 5 (VGA oder EGA)	94,90	——	——	109,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	——	——	——	149,90
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version	——	——	——	89,90
* Leisure Suit Larry 2	54,90	——	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	54,90	——	119,90	119,90
* Leisure Suit Larry 5	——	——	——	94,90
* Manhunter San Francisco	84,90	——	——	84,90
* Police Quest 1	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2	149,90	——	149,90	149,90
* Police Quest 2	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 3	——	——	——	109,90
* Quest For Glory 2	——	——	——	104,90
* Rise Of The Dragon	94,90	——	——	99,90
* Space Quest 1	——	——	34,90	——
* Space Quest 1 VGA-Version	——	——	——	99,90
* Space Quest 2	——	——	34,90	99,90
* Space Quest 3	99,90	——	84,90	99,90
* Space Quest 4 (EGA od. VGA HD-Disks)	——	——	——	99,90

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
688 Attack Submarine	69,90	——	——	79,90
A 10 Tank Killer	89,90	——	——	94,90
AD & D Action Compilation	84,90	——	——	84,90
Air Combat Aces	79,90	——	——	89,90
Air Sea Supremacy	79,90	59,90	——	89,90
AH 73 Thunder Hawk	74,90	——	74,90	74,90
Ant Heads It Came From Desert Scenery	44,90	——	——	——
Bard's Tale 3 The	69,90	49,90	——	79,90
Battlechess 2	69,90	——	——	79,90
Battlehawks 1942	69,90	——	——	69,90
Battle Isle	84,90	——	——	——
Breach 2	79,90	——	79,90	——
Broker King	——	——	——	79,90
Bundesliga Manager	54,90	44,90	59,90	59,90
Cadaver	74,90	——	74,90	——

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Cadaver Levels - The Payoff	44,90	——	44,90	——
Castles	——	——	——	84,90
Centurion Defender Of Rome	69,90	——	——	79,90
Challengers	84,90	64,90	84,90	84,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	74,90	74,90	——	74,90
Chuck Rock	69,90	——	69,90	——
Chuck Yeager's AFT. 2.0	69,90	——	69,90	79,90
Chuck Yeager's Air Combat	——	——	——	84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer	——	——	——	84,90
Command HQ	——	——	——	89,90
Conquestador	——	59,90	——	——
Conquestador Szenario Disk	——	19,90	——	——
Cruise For A Corpse	74,90	——	——	——
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	74,90	67,90	74,90	79,90
Death Knights Of Krynn	84,90	74,90	——	84,90
Deutsches Afrika Korps	——	69,90	——	——
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	——	19,90	——	——
Double Double Bill	84,90	——	——	——
Dragon Flight	74,90	——	74,90	——
Dragon Wars	74,90	49,90	——	74,90
Duck Tales	74,90	——	69,90	74,90
Dungeon Master (AM 1 MB)	74,90	——	74,90	——
Dunkle Dimension Die	——	69,90	——	——
Elite	69,90	——	——	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	——	——	——	89,90
Elvira Mistress Of The Dark	79,90	59,90	79,90	94,90
Epyx Sporting Gold	74,90	——	74,90	74,90
F 117 a Nighthawk	——	——	——	89,90
F 15 Strike Eagle 2	89,90	——	89,90	94,90
F 15 Szenario Operation Desert Storm	——	——	——	44,90
F 16 Combat Pilot	69,90	44,90	——	——
F 16 Falcon Collection	79,90	——	79,90	——
F 19 Stealth Fighter	79,90	——	79,90	89,90
Flight Of The Intruder	89,90	——	89,90	94,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch	——	——	——	149,90
Full Blast	74,90	59,90	74,90	84,90
Gateway To The Savage Frontier	——	69,90	——	79,90
Grandstand	84,90	——	——	——
Great Courts 2	74,90	——	74,90	79,90
Gunship	74,90	59,90	74,90	89,90
Gunship 2000	——	——	——	89,90
Hägar Der Schreckliche	69,90	——	——	——
Hard Nova	69,90	——	69,90	79,90
Harpoon	84,90	——	——	109,90
Hillsfar	74,90	59,90	74,90	74,90
Imperium	69,90	——	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	67,90	——	67,90	67,90
Indianapolis 500	69,90	——	——	74,90
Invest	64,90	44,90	64,90	74,90
Ishido	74,90	——	——	84,90
It Came From The Desert (AM 1 MB)	84,90	——	——	84,90
James Pond Underwater Agent	69,90	——	69,90	——
Kathedrale Die	89,90	——	——	——
Kick Off 2	64,90	44,90	64,90	69,90
Krieg Um Die Krone	——	49,90	——	——
Krieg Um Die Krone 2	——	59,90	——	——
Legend Of Foerghail	74,90	——	74,90	74,90
Links (Golf)	——	——	——	94,90
Loom (Lucasfilm)	74,90	——	74,90	74,90
Lords Of Doom	74,90	49,90	74,90	——
M 1 Tank Platoon	79,90	——	79,90	89,90
Magnetic Scrolls Collection	84,90	——	——	——
Magnum	84,90	——	84,90	——
Manchester United Europa	69,90	44,90	69,90	69,90
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Mario Andrettis Racing Challenge	——	——	——	74,90
Martian Dreams	——	——	——	89,90
Megalomania	79,90	——	74,90	——
Megatraveller 1	74,90	——	74,90	89,90
Mickey's verrückter Zoo	74,90	44,90	——	74,90
Midwinter 2	84,90	——	84,90	——
Mig 29 Fulcrum	89,90	——	89,90	94,90
Might & Magic 1	——	64,90	——	89,90
Might & Magic 2	89,90	——	——	89,90
Might & Magic 3	——	——	——	89,90
Monster Pack	69,90	——	69,90	——
Nam (Vietnam-Simulation)	84,90	——	84,90	99,90
Night Shift	59,90	44,90	59,90	59,90
Ninja Remix	69,90	44,90	69,90	——
On The Road	74,90	——	74,90	——
Pang	69,90	——	69,90	74,90
PGA Tour Golf	69,90	——	——	74,90
Pirates !	69.00	54,90	——	69,90
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	69,90	69,90	——	79,90
Pools Of Darkness	——	——	——	84,90
Populous Promised Lands	29,90	——	29,90	——
Ports Of Call	69,90	——	——	89,90
Powermonger	69,90	——	69,90	——
Powerpack The	69,90	——	69,90	——
R-Type 2	74,90	——	74,90	——
Rainbow Collection	59,90	44,90	59,90	——
Ralf Glau Edition	84,90	69,90	——	84,90
Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks)	——	——	——	99,90
Red Storm Rising	74,90	59,90	74,90	89,90
Return Of Medusa	74,90	——	74,90	84,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Robin Hood	69,90	——	——	79,90
Robocop 2	69,90	——	69,90	——
Savage Empire The	——	——	——	89,90
Schwert u. Magie 1/2 od. 3/4 od. 5/6 je	——	29,90	——	——
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe	——	——	——	94,90
Silent Service 2	84,90	——	84,90	84,90
Sim City Architectural Disk 1 od. 2	44,90	——	——	44,90
Sim City Terrain Editor	44,90	——	——	44,90
Sim City Und Populous	79,90	——	79,90	79,90
Spirit Of Adventure	74,90	——	74,90	79,90
Starflight 2	69,90	——	——	69,90
Sterne Wie Staub	——	54,90	——	——
Stratego	69,90	24,90	——	84,90
Super Sim Pack	79,90	49,90	79,90	79,90
Super Soccer	79,90	——	——	79,90
Supremacy	84,90	54,90	84,90	99,90
Team Yankee	84,90	——	84,90	94,90
Teenage Mutant Hero Turtles	74,90	54,90	——	74,90
Their Finest Hour	79,90	——	79,90	79,90
Their Finest Hour Missiondisk 1	34,90	——	44,90	34,90
Toki	74,90	——	74,90	——
Tournament Golf	74,90	——	74,90	——
Transworld	74,90	49,90	74,90	84,90
Traders	74,90	——	——	——
Turrican 2	69,90	44,90	69,90	——
TV Sports Basketball	84,90	——	——	89,90
Ultima 4	74,90	64,90	——	——
Ultima 5	——	69,90	——	84,90
UMS 2	84,90	——	84,90	94,90
Virtual Reality 1	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Reality 2	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Worlds	84,90	59,90	84,90	84,90
Warlords	69,90	——	——	84,90
Wild West World mit Spielbrett	89,90	——	——	89,90
Windows Entertainment Pack	——	——	——	89,90
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks)	——	——	——	94,90
Wing Commander 2 (HD od. LD-Disks)	——	——	——	89,90
Wing Commander 2 Speech Pack	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 1	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 2	——	——	——	49,90
Winning 5	84,90	——	84,90	84,90
Winning Team	74,90	——	74,90	——
Winzer	74,90	——	74,90	79,90
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	94,90	——	——	94,90
Wolfpack (AM 1 MB)	84,90	——	——	99,90
Wonderland (AM 1 MB)	84,90	——	84,90	89,90
World Tour Golf	69,90	44,90	——	69,90
Xenomorph	59,90	49,90	——	59,90
Zak Mc Kracken	74,90	64,90	74,90	74,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Boot Das	84,90	——	——	94,90
Brigade Commander	74,90	——	——	——
Colony The	84,90	——	——	——
Formula 1 3D	69,90	——	——	——
Halls Of Montezuma	69,90	59,90	——	74,90
Jetfighter 2	——	——	——	89,90
Kings Bounty	——	54,90	——	74,90
Links Courses Bay Hill Club	——	——	——	44,90
Links Courses Bountiful	——	——	——	44,90
Links Courses Firestone	——	——	——	44,90
Links Courses - Pinehurst	——	——	——	44,90
Martian Memorandum	——	——	——	89,90
Mega Fortress	——	——	——	89,90
Merchant Colony	74,90	——	——	——
Monopoly Deluxe	54,90	——	——	——
Moonbase	89,90	——	——	109,90
Sorcerers Appliance	——	——	——	94,90
Sorcerers Get All The Girls	——	——	——	74,90
Spirit Of Excalibur	84,90	——	——	99,90
Star Control	69,90	54,90	——	84,90

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

CPS FRANK HEIDAK

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Telefonnummer !

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21)25 69 83
Telefax (02 21)25 69 86

Ladenlokal
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

Bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber ☐ **Kundenmagazin (kostenlos)**

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

Die Schlacht im Kornfeld

Kunterbunt: Level 1.

APIDYA

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Play Byte/ Kaiko, **Muster von:** Hersteller.

LOB! LOB! LOB! An wen? An KAIKO und an das neue Label PLAY BYTE. Ich als alter Ballerfreak bin beim Spielen von APIDYA in euphorische Begeisterung verfallen.

Böse Mächte schicken einen Bienenschwarm aus, um ein hübsches Mädel zu Tode stechen zu lassen. Als ihr Lover nach Hause kommt und sie leblos vorfindet, schwört er, fürchterliche Rache zu nehmen. Er verwandelt sich in eine Biene und macht sich auf den Weg, um alles platt zu machen, was sich ihm in denselben stellt.

Dieser Vorspann läuft ganz im japanischen Stil ab. Danach folgt eine kurze Ladezeit, und der Spieler wird in eine Art Kornfeld versetzt, das farbenprächtiger nicht mehr sein kann. Blumen, Gräser, Sträucher - so gezeichnet, daß es ein wahrer Augenschmaus ist. Die Gegner sind ebenso zahl- wie abwechslungsreich. Fliegen, Grashüpfer, Marienkäfer, Schnecken, Maikäfer, Raupen (der Platz auf dieser Seite würde nicht ausreichen, um alles aufzuzählen) - schön, schöner geht es kaum.

»Fast jeder wird sich die Zähne ausbeißen.«

Doch so hübsch wie all' diese Biester aussehen, so gefährlich sind sie auch. Sie schießen was das Zeug hält. Selbst eingefleischte Ballerfreaks werden hier ins Schwitzen kommen. Zum Glück hat Apidya drei einstellbare Schwierigkeitsgrade und einen Practice-Mode. Ebenfalls einstellbar: die Anzahl der Leben (bis zu fünf).

Kommen wir nun zu den Waffen. Je nachdem, wie viele Gegner man trifft, erscheinen mehr oder weniger viele rote Blümchen auf dem Screen. Diese gilt es einzusammeln. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Leiste, an der man die Extrawaffen ablesen und anwählen (mit Space) kann. Und das funktioniert nach einem altbewährten System. Die Waffen sind nach dem Grad ihrer Stärke auf der Leiste angeordnet. Hat man ein Blümchen eingesammelt, so leuchtet die erste von links auf. Für jedes weitere Blümchen rutscht man auf der Leiste eine Stufe höher.

Hat man sich nun durch den Wiesenlevel geballert, geht's weiter durch einen

»Apidya – Der Amiga gibt alles!«

Teich. Seerosen, Wasserbläschen, kunterbunte Fische etc. Nachdem man den Endgegner erledigt hat, kommt man in eine Kanalisation, an deren Ende es gegen eine obergrelle Stoffpuppe geht. Es folgt noch ein Techno-Level, an dem sich fast jeder die Zähne ausbeißen wird - wenn er aus seinem Begeisterungsrausch wieder erwacht ist. Denjenigen, der diesen Level auf Anhieb schafft, möchte ich gern mal kennenlernen! And last but not least der letzte Level: Eine Ansammlung von knackigen Endgegnern.

Das gesamte Spektakel wurde mit Musik vom Allerfeinsten unterlegt. Chris Hülsbeck war's! Erste Sahne! Apidya müßt Ihr haben! ■

Sandra Alter

Uli sagt:

Wow! Was die Jungs da aus dem Amiga rausgeholt haben, ist kaum zu fassen! Apidya ist der Baller-Hit für alle Horizontal-Fans! Daß die ganze Geschichte in den hohen Levels hier und da absackt, ist klar, macht das Game aber nicht weniger attraktiv. Meinen Glückwunsch zu diesem Produkt an alle Kaikos!

»GENIAL«

ASM Hit

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

2. Stage: Hier wird's eng!

Der Techno-Level. Musi vom Feinsten und schwierig ohne Ende!

Wo morsche Knochen leise brechen . . . (Amiga)

Zu bemängeln ist jedoch die Qualität der digitalisierten Sprites und die Animation.

Es scheint so, als wären die Original-Grafiken des Automaten in die Länge gezogen, und das auch noch in Zusammenhang mit abgehackten Bewegungs-Sequenzen.

Großartiges Action-Feeling kann so natürlich nicht aufkommen. Van Damme ist eben doch besser! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	**6**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**7**
Motivation	**7**
Gesamtnote	**7**
»BRAUCHBAR«	

Frei nach van Damme

PIT-FIGHTER

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Domark.

Es wurde Zeit! Es wurde Zeit, daß neben all den mehr oder weniger brutalen Kampfsportarten nun endlich Kickboxing die Computerszene erreicht.

Ein Herr namens van Damme hat mit seinen Filmen für die Popularität dieses Sports gesorgt, und TENGEN haben wir es schließlich zu verdanken, daß gleich die ganze Kickboxer-Elite der USA zur digitalen Ablichtung bereit war, damit der Hobby-Fighter endlich seinem Helden nacheifern kann. So gibt es acht Kämpfe bis hin zum „Ultimate Warrior", dem man schließlich die Champion-Krone streitig macht. Ein bis zwei Spieler können dabei gegen die Digi-Gegner antreten. Ist im Zwei-Spieler-Modus der Computer-Gegner besiegt, kämpfen beide Spieler gegeneinander. Ein reiner Zwei-Spieler-Modus ist leider nicht vorhanden.

Was sich liebt, das schlägt sich . . .

Dafür gibt's gleich drei verschiedene Charaktere mit je sieben Kampftechniken, die auf den „Pit" geschickt werden können.

In der dritten Runde sorgt ein „Grudge-Match" für Abwechslung, denn hier wird der Feind nicht ausgeknockt oder nach Punkten besiegt, sondern mit drei Würfen aus dem Rennen geworfen. Die Spielbarkeit des Programms ist dabei recht hoch, wenn auch die Hektik des Kampfes gezielte Schlagtechniken erschwert.

NEULICH IM ALL . . .

THE OATH

System: Amiga **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Attic, 7470 Albstadt 1, **Muster von:** Hersteller.

Das Softwarehaus ATTIC hat mal wieder zugeschlagen. Im altbewährten *R-Type-, Katakis-* und *X-Out-Stil* heißt es durch endlose, vertikal scrollende Landschaften zu fliegen und alles niederzumetzeln, was uns vor die Flinte kommt. Der Name dieses technisch einwandfreien Shoot'em-ups ist THE OATH. Der Flug durch die insgesamt acht Level ist durch wunderbare Grafik versüßt. Der 'parallaxende' Hintergrund ist einfach prima gezeichnet, und auch die mannigfaltigen Gegner, groß und klein, sind hübsch anzusehen. Abschluß eines jeden Levels ist, wie sollte es auch anders sein, ein großer Endgegner, den es zu zerkrümeln gilt.

Hilfreich bei der großen Ballerei sind einige Extrawaffen, die im Level verstreut herumliegen. Leider kann man immer nur eine Waffe benutzen. Eine Kombination von mehreren Wummen ist also nicht möglich. Vor dem ersten Flug durch die außerirdischen Gewölbe sind einige Parameter vom Spieler einstellbar. Ein- oder Zweispieler-Option und die Beschallung während des Spiels kann man wählen. Außerdem sind alle der doch recht ordentlichen Songs des Games durch eine Jukebox anhörbar, damit man überhaupt in ihren Genuß kommen kann.

Womit wir auch beim großen Manko dieses Spiels wären. Es ist schlicht und einfach viel zu schwer. Aufgrund der sehr ungenau arbeitenden Kollisionsabfrage und dem kaum erkennbaren Vordergrund, der für unseren Glider den sicheren Tod bedeutet, könnte schnell Frust angesagt sein. Vor allem eine bessere farbliche Hervorhebung der tödlichen Felsen wäre dringend notwendig gewesen. Da hilft auch kein Password, mit dem man (gnädigerweise) im vierten Level restarten kann, falls man den jemals erreichen sollte!

Schade drum, hätte man das Spiel ein bißchen besser durchdacht und vor allem spielerfreundlicher gestaltet, wäre es sicherlich ein Hit geworden, so aber... ■

lar

Flächendeckend aufräumen

Fisch oder Fleisch????

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	9

»PRIMA«

PLATTNASEN-PARADE

FINAL BLOW

System: Amiga **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Storm, London, U.K., **Muster von:** Hersteller.

Ring frei zur ersten Runde! Der Sport der platten Nasen, breiten Lippen und gebrochenen Rippen, kurz: Boxen ist mal wieder auf dem Amiga umgesetzt worden. FINAL BLOW heißt das Werk, das gleichzeitig die Umsetzung eines gängigen Arcade-Automaten darstellt.

Bevor unser plattnäsiger Geselle in den Ring steigt, ist noch zu entscheiden, ob man gegen einen zweiten Mitspieler oder den Computer antritt. Letztere Spielvariante stellt den Wettkampf um die Meisterschaft im Schwergewicht dar. Bevor man aber den heißbegehrten güldenen Gürtel in den Händen halten kann, gilt es, neun andere Muskelprotze nach dem K.O.-System in Grund und Boden zu stampfen.

Die Steuerung des Spiels erfolgt über Joystick. Feuerknopf und Stick in eine beliebige Richtung löst eine Schlagkombination aus.

Stick ohne Feuerknopf ruft verschiedene Deckungsvarianten auf, die unsere empfindlichen Stellen schützen sollen.

Die grafische und akustische Aufmachung des Spiels ist eigentlich recht ordentlich. Die Sprites der Boxer und des Schiedsrichters sind ziemlich groß und ansprechend gezeichnet. Nur die Animation derselben ist etwas ruckelig. Der Titelsound ist ok, im Spiel gibt's allerdings nur ein paar gesampelte Geräusche. Vom Johlen des Publikums bis zum Auszählen, nachdem man zu Boden gegangen ist, ist alles da, um eine relativ realitätsnahe Ring-Atmosphäre aufzubauen.

Der große Nachteil am Spiel ist, daß es einfach viel zu einfach ist.

Mit ein bißchen Joystick-Rütteln hab' ich auf Anhieb den Championtitel erreicht. Danach geht es wieder von vorne los. Schade drum, aber ein gutes Spiel muß schon mehr als (höchstens) eine Stunde an Spielspaß bieten. ■

lar

Da war 'ne Fliege!!!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Im Land der aufgehenden Sonne

FIRST SAMURAI

System: Amiga **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Vivid Games **Muster von:** Mirrorsoft, England

Jahrelang lebten die Einwohner des kleinen japanischen Bergdorfs friedlich vor sich hin, bis eines Tages der 'König der Dämonen' diesen Frieden jäh unterbrach und fast alle Bewohner niedermetzelte. Auch Lord Akira war unter den Opfern, und deshalb machte sich sein Samurai auf den Weg in die Zukunft, in die der Dämon verbannt wurde, um seinen Herrn und Meister zu rächen. Das ist die Hintergrundstory des Spiels FIRST SAMURAI von VIVID GAMES. Man übernimmt hierbei die Rolle des ersten Samurai, der sich durch das Land des Königs der Dämonen kämpft.

Gegen die vielen fiesen, kleinen und großen Gegner, die uns auf der Suche begegnen, kann sich unser Samurai durch gezielte Tritte und Fausthiebe und nicht zuletzt auch mit seinem Schwert erwehren. Bei diesen Aktionen stößt er solch einen markerschütternden Schrei aus, daß sich die bösen Gesellen normalerweise von allein verziehen müßten.

In ganz aussichtslosen Situationen geht uns die 'Banzai'-Magie hilfreich zur Hand. Die im Level verstreuten kleinen Glöckchen aktivieren diese mystische Energie, die zum Beispiel Regen auf meterhohe Flammen und Baumstämme über reißende Flüsse fallen läßt. Allerdings braucht man dafür meist noch ein paar Hilfmittel, die es vorher in den labyrinthartigen Leveln zu suchen gilt. Die Grafik und der Sound sind ganz ok, wobei besonders die vielen kleinen Soundeffekte positiv auffallen. So erschallt beim Aufsammeln irgendwelcher Extras ein himmlisches Halleluja, oder der Samurai fängt kräftig an zu fluchen, wenn er kurz vorm Abnippeln ist.

Achtung, von hinten . . .

Ein Spiel mit einigen innovativen Ideen, besonders beim Sound und der Geräuschkulisse, das uns auf jeden Fall ein 'Prima' wert ist.

lar

Free chimbing . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Droidenjäger

TREX WARRIOR

System: Amiga **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Thalion, **Muster von:** Hersteller

Der Gladiator im Jahre 2100 steigt nicht mehr zu Fuß, mit Schwert und Schild bewaffnet, in die Arena. Viel mehr Laune bringt's doch als TREX WARRIOR mit einem flotten Glider auf Droidenjagd zu gehen. Dieses Spielchen stellt quasi das Tontaubenschießen der Zukunft dar, allerdings mit dem kleinen Unterschied, daß sich unsere Opfer verzweifelt mit Plasmalasern und Homing-Missiles zu wehren versuchen.

Auf insgesamt fünf Planeten hat man sein Geschick unter Beweis zu stellen, um letztendlich Großmeister des Sonnensystems zu werden. Je nachdem, wie sich unser Held in der Arena anstellt, bekommt er nach jedem Sieg Geld für Extrawaffen.

Mit der Kohle geht's dann zu Booming Bill, unserem Sprengstoffmeister, der von Raketen bis Minen alles hat, um unseren Aufenthalt in der Arena angenehmer zu gestalten. Es ist halt, wie immer, alles nur eine Frage des Geldes.

Die hermetisch abgeriegelte Arena ist immer nach dem gleichen Schema aufgebaut. Es gibt Trampolin-Flächen, durch die man in die Luft gestoßen wird, wenn man drüberfährt (übrigens die einzige Möglichkeit, die gefährlichen 'Wasps' vor den Lauf zu bekommen), Felder, die uns Energie abziehen, Power-ups, Minen, an die man nicht stoßen sollte und einige Hindernisse, die einem den Weg versperren.

Dargestellt wird das ganze Szenario durch wirklich schnelle Vektorgrafik, die auch runde Objekte beinhaltet. Besonders gelungen sind dabei die Explosionen der Droiden, die feuerwerksmäßig auseinanderfliegen. Weitere Pluspunkte stellen der megacoole Vorspann und die gute Musik dar. Einziger Minuspunkt: Das Spiel ist lediglich auf Maussteuerung ausgelegt – Joystickfans haben leider verloren.

Fazit: THALION hat gezeigt, daß man auch pure Actionspiele in ultraschneller Vektorgrafik verpacken kann. Weiter so!

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Ballerei im Morgengrauen.

Zivilisationen aus der Retorte

CIVILIZATION

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA, Festplatte empfohlen, Roland, AdLib, Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Microprose, Hunt Valley, U.S.A., **Muster von:** Hersteller.

Götter haben es nicht leicht, wie entsprechende „Simulationen" schon gezeigt haben. Aber auch ganz irdische Management-Aufgaben wie etwa Aufbau und Erhalt von Kulturen und Zivilisationen können gewaltig in Streß ausarten.

Wer's nicht glaubt, oder schon immer mal „Kulturschaffender" sein wollte, der wird mit CIVILIZATION, dem neuesten Geniestreich aus dem Hause MICROPROSE, bestens beraten sein. Die Aufgabe klingt eigentlich recht einfach: Mache aus einem urzeitlichen Nomadenvolk eine blühende Zivilisation und führe sie zu den Sternen. Der Zeitrahmen steht damit schonmal fest: Ausgehend vom vierten vorchristlichen Jahrtausend muß man seine Bevölkerung bis ins 22. Jahrhundert geleiten – und das möglichst effizient, sprich die Leutchen sollten nicht nur glücklich, sondern auch die Besten der Welt sein. Also doch nicht ganz so einfach, wie es sich anhört – vor allem dann, wenn man sieht, was man so alles zu beachten hat.

ller Anfang ist schwer!

Vom Einbaum zum Flugzeugträger

Als erstes müssen die Hoffnungsträger mal seßhaft werden. Dabei ist es wichtig, eine günstige Stelle für die Gründung einer Stadt zu finden – ein Zugang zum Wasser ist ebenso wichtig wie die Nähe von ertragreichen Nahrungsvorkommen und Rohstoffquellen. Nun gilt es zu wachsen und zu blühen. Das ist gar nicht so einfach, da die Bewohner vorerst nur über elementare Kenntnisse in Sachen Landwirtschaft, Häuserbau etc. verfügen. Das Erlernen neuer Fähigkeiten braucht seine Zeit. Der Spieler bestimmt, was als nächstes gelernt wird und wieviel Energie in die Forschung investiert wird. Neben dieser Eigeninitiative besteht auch die Möglichkeit, Wissen auf andere Art zu erwerben. So kann es vorkommen, daß man auf seinen Forschungsreisen auf Hinterlassenschaften alter Kulturen stößt, die einen Fortschritt bringen, man kommt aber früher oder später auch mit anderen lebenden Kulturen zusammen, wobei ein Austausch stattfinden kann.

Je mehr Wissen vorhanden ist, desto größer ist die Auswahl an „Gegenständen", die eine Stadt herstellen kann. In den Anfangsphase ist vor allem ein Militärapparat notwendig, um die Stadt zu schützen. Später kann man mit Siedlern neue Regionen erschließen, diplomatische und wirtschaftliche Kontakte mit den anderen Zivilisationen knüpfen oder, wenn einem der Sinn danach steht, auch Kriege führen. Letztendlich geht es ja darum, die Vorherrschaft zu gewinnen, und da darf man keine großen Skrupel haben. Es gibt nur zwei Wege, das Spiel zu gewinnen: Entweder besiegt man alle anderen Zivilisationen, oder man überlebt so lange, bis die interstellare Raumfahrt möglich wird.

Letzteres ist gar nicht so einfach, da man in jeder Epoche mit zeittypischen Problemen kämpfen muß. In der vorchristlichen Zeit sind dies vor allem Überfälle von Barbaren oder Piraten, in der Neuzeit wird man dann entsprechend der technologischen Entwicklung mit hausgemachten Problemen wie Umweltverschmutzung oder Nuklearkatastrophen konfrontiert. In jeder Epoche kann man auch verschiedene Weltwunder bauen, Prestigeobjekte, die zwar lange bis zu ihrer Vollendung brauchen, sich aber auch positiv auf das Image des Herrschers auswirken. Dessen Beliebtheit ist auch an seiner Behausung zu erkennen: Von Zeit zu Zeit spendiert ihm sein Volk eine Erweiterung, bei guter Politik wird aus dem einfachen Zelt sehr schnell ein prunkvoller Palast.

Goldene Zukunft?

Unser Dorf soll schöner werden . . .

Dies ist allerdings nur ein grober Überblick, im Spiel sind viel mehr Feinheiten zu berücksichtigen, ihre Nennung würde den Rahmen dieses Berichtes sprengen. Die Anzahl der zu treffenden Entscheidungen wächst von Spielzug zu Spielzug, so daß man schon ein sehr guter Manager sein muß, wenn man Erfolg haben will.

Die uns vorliegende Beta-Version bot schon fast alle Features der endgültigen Version, die wir nach Erscheinen nochmals vorstellen werden. Bis dahin bleibt noch etwas Zeit, in der man alle seine Termine absagen sollte, damit man sich später voll und ganz dem Wohl seiner Zivilisation widmen kann. ■

Michael Anton

Guybrushs neue Nöte

„LeChuck in Höchstform – ein Riesenspaß!" Seit Monaten fiebern die LUCASFILM-Fans nach neuem Adventurestoff. Nun ist ihr Lieblingspirat wieder da. Guybrush Threepwood, der tapsige Held, muß es in MONKEY ISLAND 2 mit LE CHUCK'S REVENGE aufnehmen! Wir haben dem üblen Geisterkapitän anläßlich eines Besuchs vom SOFTGOLD-Team auf den Zahn gefühlt. Weil Musik und ein paar Optionen noch fehlten, gibt es noch keine abschließende Wertung. Die kann, hoffentlich, im nächsten Heft vergeben werden. Doch nun hinein ins Vergnügen . . .

MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE

System: PC (640 KByte, EGA/VGA, Festplatte erforderlich, Soundkarten, Maus dringend empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100 (engl.) bzw. 120 (dt.), **Hersteller:** Lucasfilm, Kalifornien, USA, **Muster von:** Softgold, 4044 Kaarst.

LeChuck? Hatte Guybrush ihn nicht nach langer Odyssee besiegt? Vergebene Liebesmüh: Root Beer bringt verbrauchte Piraten bald zurück. So hatte sich Guybrush die Wirkung des Getränkes nicht vorgestellt . . .

Zu Beginn seines zweiten Abenteuers befindet sich unser Jungpirat auf Scabb Island, das er schnellstens verlassen will. Der Grund: Ein sagenhafter Schatz, Big Whoop genannt, soll sich auf einer der umliegenden Inseln befinden. Guybrush muß diverse Teile eines Lageplans sammeln, den Schatz bergen und mit seiner Hilfe dem bösen Geist endgültig den Garaus machen. Bis er nebenbei die wahre Natur von Monkey Island erkennt und merkt, daß nicht alles so ist, wie es zu sein scheint, ist es ein ebenso spaßiger wie kniffliger Weg.

Mit typischem *Brad Gilbert*-Humor ist LeChuck's Revenge zum Glück reich bedacht. Da wird eine arglose Ratte zum Kündigungsgrund, eine flohverseuchte Perücke zum Voodoo-Objekt oder eine Unterhaltung mit einem halb tauben Wäschereibesitzer zur Redeschlacht. Klar, daß weder Gouverneurin Marley, noch Schiffsverkäufer Stan oder die

Guybrush gegen das Largo-Embargo, oder: Wie kann ich Scabb Island verlassen?

Ob es auf Booty Island wirklich etwas zu finden gibt?

Voodoo-Mama fehlen. Die hilft ihm prompt, die Insel vom örtlichen Quälgeist zu befreien – und dabei, zu neuen Gestaden aufzubrechen.

LUCASFILM präsentiert den bewährten Aufbau: Auf einer von drei wählbaren Schwierigkeitsstufen klickt man sich mittels Verb-Ikonen durch die – recht offene – Handlung. Die herrlich schrägen (gemalten und digitalisierten) Landschaftsbilder scrollen, leicht ruckelnd, an Guybrush vorbei. Der läßt sich denkbar einfach zu bestimmten Stellen führen.

Das Piratenepos ist fast fertig übersetzt und liegt demnächst in englischer und deutscher Fassung bereit. Wer die englische PC-Version gekauft hat, aber die deutsche möchte, bekommt sie gegen Aufpreis bei Softgold. Amiga- und Atari-Besitzer können das Adventure im Frühjahr gleich auf Deutsch kaufen.

Der erste Eindruck also? Nun, die gesamte Adventure-Fraktion der ASM war geraume Zeit lahmgelegt. Tagelang ging es um schicksalsschwere Fragen wie „Soll ich das Monokel stehlen oder nicht?" (muß man leider) oder („Wo finde ich nur die Voodoo-Zutaten?!" (auch in der Bar findet sich ein „Teil" von Largo). Dank der einfachen Benutzung und der nichtlinearen Handlung – es gibt kaum „verpaßte Zeitpunkte" – ist Monkey 2 zudem sehr anfängerfreundlich. Eine hieb- und stichfeste Bewertung können wir freilich erst vergeben, wenn Lucasfilms Jüngstes völlig fertiggestellt ist. Im nächsten Monat können hoffentlich schon die Noten gezückt werden! ■

Eva Hoogh

Ein Pirat kommt zur Sache.

Warnung!
Freilaufender Zolleintreiber!

Ganz oben: Antreten zum Weitspucken!
Oben: Lauter freundliche Zeitgenossen in MONKEY ISLAND 2.

Nicht in Wyoming, doch hängen soll Guybrush trotzdem. Jetzt ist ein Geniestreich gefragt . . .
Fotos (8): PC (VGA)

Platte Nasen und wunde Lippen

TV SPORTS BOXING

System: PC (VGA, EGA, Roland, Adlib werden unterstützt) **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, England, **Muster von:** Mirrorsoft, England.

Nach den American Football-, Basketball- und Baseball-Spielchen aus dem Hause CINEMAWARE , wird nun die 'TV Sports'-Serie durch eine Boxkampf-Simulation, sinnigerweise TV SPORTS BOXING genannt, aufgestockt.

Aufgeteilt ist das Spiel in einen Manager- und einen Actionpart. In ersterem kümmert man sich um die Finanzen und das Training des Fighters. Durch Trainingsgeräte, die man mit seinem hart erkämpften Geld kaufen kann, erhöhen sich die Punkte für das jeweilige Trainingsgebiet. Je effektiver die Trainingsgeräte sind, desto höher ist ihr Preis.

Am Anfang hat unser Boxer nur 100 'Bucks' in der Tasche, mit denen man natürlich nicht allzuviel anfangen kann. Man hat einen schlechten Trainer und einen einigermaßen guten Manager, der billige Fights für uns arrangiert, damit wir was in den Geldbeutel bekommen.

Wie im Fernehen labern uns vor dem Kampf die Sportreporter die Kippen voll, die Kämpfer werden vorgestellt, und auf geht's zur ersten Runde. Die Steuerung während des Kampfes ist allerdings etwas seltsam. Man hämmert wild auf den Cursortasten rum und kann nur hoffen, daß der Computer ab und zu den richtigen Schlag aus dem Repertoire auswählt. Hat man etwas Glück, nietet man den Gegner um, es gibt Kohle und eventuell steigt man in der Rangliste auf. Vom Preisgeld kann man neue Trainingsgeräte kaufen, um so beim nächsten Kampf besser dastehen zu können.

Auge um Auge ...

Wie die anderen TV Sports-Programme, sind auch bei diesem die meisten Grafiken digitalisiert und nur manche gezeichnet. Eine Besonderheit sind sicherlich die Sprachsamples, die recht klar aus dem internen Lautsprecher kommen.

Insgesamt ist das Spiel leider nur Mittelmaß; Boxen gab es schon besser. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Realitätsnähe	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Im Abgrund gefangen

Wer Eye of the Beholder liebte, sich aber flüssigere 3-D-Bewegung wünschte, darf sich freuen. ORIGINS UNDERWORLD wartet mit stufenlosen Drehungen und präzisester Steuerung auf. Wir konnten das für Januar geplante PC-Werk schon einmal probespielen.

Was liegt in den stygischen Tiefen verborgen, fragte sich mancher *Ultima*-Veteran. In der Rollenspielserie nur angedeutet, lüften sich jetzt die Geheimnisse. UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS versetzt Euch in acht riesige, monster- und schatzbewehrte Level. Einer Entführung verdächtigt müßt Ihr durch Euer Können und Überleben Eure Unschuld beweisen. Leichter gesagt als getan, bietet die Unterwelt doch zahllose Fallen, äußerst bewegliche Monster und mehr als genug Stolpersteine. Dies im wahrsten Sinne des Wortes: Der Boden ist durch Flüsse, Lavarinnen und Rampen vielfach zerschnitten. Ihr müßt Euren Weg sorgfältig wählen und öfters springen, um weiterzukommen.

Clou des Rollenspiels ist der große 3-D-Ausschnitt im herkömmlichen Ikonenrahmen. Ihr könnt – und müßt – Euch stufenlos drehen, nach oben oder unten sehen. Eine präzise Maussteuerung erlaubt ein fast erschreckend tiefes Eintauchen in die Alptraumwelt. Krumme, verzogene Wände verbergen Winkel, mancher Gang ist erst bei genauer Untersuchung zu erkennen. Düster ragen überhöhte Mauern auf, flink huschen Monster vorbei. Da die Formenvielfalt kaum von Hand kartiert werden kann, liefert ORIGIN eine phantastisch detaillierte, automatisch zeichnende Karte mit. Sie läßt sich beliebig mit Kommentaren versehen.

Werden die versprochenen Geräusche ebenso realistisch, könnt Ihr Euch schon die Hände reiben. Allerdings hat die völlig neue Grafik ihren Preis – die fertige Underworld wird rund 15 MByte der Festplatte beanspruchen. Haltet Euch schon einmal den Januar frei! ■ *ev*

Eins, zwei, drei, schon dreht und bewegt sich alles – Underworld in Aktion!

THERE'S NO BUDGET LIKE LOW-BUDGET

CHAMPIONSHIP RUN

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Platinum, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Die Motoren röhren wieder

Röööööööm. . röööm. . rö. . .miiiiii. . .rüüüüüöööö-äääm. . . Was? Nein, ich hab' keinen Anfall, ich spiele bloß CHAMPIONSHIP RUN von der Low-Budget-Firma ZEPPELIN. Um was es geht? Na, um Autorennen, erkennt man doch schon am Titel!

Tja, was bekommt man für seine paar Mark fünfzig geboten? Der Spieler hat die große freie Auswahl zwischen sechs verschiedenen authentischen Rennparcours, die alle bis ins kleinste Detail ihren Vorbildern nachempfunden wurden (. . . laut Anleitung). Für die Darstellung derselben wurde Vektorgrafik verwendet. Die ist zwar recht schlicht, dafür aber schnell.

Das Cockpit hat man etwas detailreicher gestaltet, sogar an zwei Außenspiegel hat man gedacht. Desweiteren hat man die Wahl zwischen einem Automatikgetriebe und einem Wagen mit Gangschaltung.

Die Strecken kann man entweder allein im Übungsmodus oder als Rennen gegen neun andere Flitzer abfahren. Beim Rennen startet man in zehnter Position und muß möglichst die 'Pole Position' erringen (logisch).

Wie oben schon mal erwähnt ist die Grafik ziemlich schlicht, nur am Horizont sieht man ab und zu ein paar Hügel auftauchen.

Die Titelmusik hingegen ist ganz nett, dafür beschränken sich die Effekte im Spiel nur auf ein Brummen und Röhren. Man kennt das ja. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

PEGASUS

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gremlin, England, **Muster von:** Hersteller.

GÖTTERSPEISE

In die Welt der griechischen Sagen und Mythen führt uns das neueste Werk aus dem Hause GREMLIN .

Perseus ist der Name unseres Helden, und zusammen mit seinem geflügelten Roß PEGASUS , so auch der Name des Spiels, ist er unterwegs in Sachen Rettung der Welt vor den üblen Mächten des Satans.

▲ *Zu Roß . . .* ▼ *und per Pedes.*

Das Spiel ist insgesamt in zwei Abschnitte eingeteilt. Den ersten bestreitet man im Sattel unseres 'Flug-Gauls' (Das Glück der Erde ruht auf dem Rücken . . .), im zweiten ist man auf seine Füße angewiesen. Beiden gemein ist die relativ große Anzahl an feindlich gesinnten Kreaturen, die uns alle ans Leder wollen.

Natürlich werden wir nicht mit leeren Händen in den Kampf geschickt, so können wir uns zu 'Pferd' mit Lichtblitzen und zu Fuß mit einem Schwert verteidigen. Läßt man eine ganze Angriffsformation des Feindes ins Gras beißen, bleibt meist ein Kristall übrig, das man schleunigst aufsammeln sollte. Ab einer gewissen Anzahl von Kristallen hat man die Möglichkeit entweder seine Verteidigungskraft oder Lebensenergie aufzustocken.

Die grafische Seite des Spiels wurde meiner Meinung nach ziemlich gut gelöst. Besonders die Animation von Pegasus ist unglaublich gut. Der Rest der Grafik schwankt so zwischen sehr gut und gut. Die Titelmusik ist auch ganz nett gemacht. Schade ist nur, daß das Spiel eigentlich nichts Neues bietet. Die Flugsequenzen sind nichts anderes als ein billiges Ballerspielchen, und die 'Zu-Fuß-Sequenzen' sind auch nicht besser als jedes andere durchschnittliche Jump-'n'-Run. Schade drum, die Idee beide Spielprinzipien in einem Game unterzubringen ist nicht schlecht. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

WILD WHEELS

System: Amiga, Atari ST (beide angeschaut) **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

LET'S GET ROLLING

Im 21. Jahrhundert ist der letzte Fußball geschossen, der letzte Handball geworfen und der letzte Golfball eingelocht. Die Menschheit hat ein neues Lieblingsspiel. WILD WHEELS ist der Name des Games, das groß und klein in die Arenen dieser Welt zieht.

Dieses neue Spiel (jetzt rede ich von der Computer-Fassung) aus dem Hause OCEAN verkörpert eine gute Mischung aus Fußball und Autorennen. Genauer gesagt jagt man mit einer Mannschaft von aufgemotzten Flitzern einer Stahlkugel hinterher, die es in das gegnerische Tor zu bugsieren gilt. Jede Mannschaft hat dabei ein Führungsfahrzeug und vier robotergesteuerte Sklaven, die bestimmte Aufgaben in der Formation übernehmen. Diese sind vor dem Spiel einstellbar und reichen von „Zerstörung aller Gegner" bis „Schützen des eigenen Stürmers".

Punkte gibt es für einen Torschuß, oder wenn der Ball einige Zeit in der gegnerischen Spielhälfte gehalten wird. Nach gewonnenem Spiel hat man die Möglichkeit, mit seinen erworbenen Punkten einen anderen Wagen zu kaufen, mit dem es sich noch besser in der Arena kämpfen läßt.

Um die ganze Sache noch ein wenig interessanter zu gestalten, sind auf dem Spielfeld einige Extras verteilt, die man aufsammelt, indem man über die ab und zu erscheinenden Felder fährt. Daraufhin wird der Multi-Ball-Modus eingeschaltet, die Karre wird mit Raketen oder ähnlichem ausgerüstet, oder es werden alle Schäden repariert. Außer den positiven Dingen lauern auch nicht ganz so schöne Dinge hinter den Bonusfeldern. So gibt es Eisfelder, unsere Mühle wird langsamer, oder wir bleiben gar mit Motorschaden auf der Strecke stehen. Der Spielablauf ist allerdings ein wenig seltsam. Von den ganzen Spielen, die ich beim Testen gezockt habe, bin ich nur ein einziges mal als Verlierer aus dem Ring gegangen. Wie das kommt? Nun, der Gegner stellt sich mitunter recht dämlich an. Schießt er ein Tor, rutscht er hinter dem Ball her, genau in das Tor hinein, was das Ende für das Fahrzeug bedeutet. So dezimiert er sich von ganz allein, und wir können däumchendrehend zusehen.

Auf zur ersten Runde.

Kommen wir zur technischen Seite des Spiels. Die eigenen Autos und die des Gegners sind gezeichnet. Der Rest, also Spielfeld und Umrandungen, werden durch schnelle Vektorgrafik dargestellt. Äußerlich unterscheidet sich die ST-Version in keinster Weise negativ von der des Amiga. Im Gegenteil, die Grafik ist auf diesem Rechner sogar noch einen Tick schneller.

Beim Sound scheiden sich die Geister. Auf dem Amiga, mit gewohntem Samplesound, ist die Titelmusik kaum anzuhören, dagegen ist sie mit Atari-Chipsound ganz annehmbar. Die Ingame-Geräusche sind dafür auf dem Amiga besser, denn auf dem ST hören sie sich an wie…, na ja, ein halbes Pfund Bohnen, oder so (grins).

Auf jeden Fall erwartet Euch auf beiden Rechnern ein Sportspiel der besonderen Art, das eine Menge Spielspaß in sich birgt. Get it!

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Wo ist nur die verflixte Kugel?

Alle Superkarren auf einen Blick.

HAU WECH!

BLACK GOLD

System: PC (getestet, EGA, VGA, Soundkarten), Amiga, Atari ST, C-64 **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM (C-64), 89 DM (Amiga, ST), 99 DM (PC), **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Lange bevor irgend jemand auch nur an Erdöl dachte, gab es einen Stoff, der damals zumindest genauso wertvoll war wie Öl heutzutage. Die Leute, die es unter oft lebensgefährlichen Bedingungen abbauten, nannten es das Schwarze Gold.

Wirtschaftet man richtig . . .

Gemeint ist Kohle, das Material, welches das Industriezeitalter überhaupt erst möglich machte. Und da *Starbyte* ihren Firmensitz in Bochum im Herzen des Ruhrgebietes haben, lag es nur nahe, eine Wirtschaftssimulation rund um den Bergbau zu produzieren.

BLACK GOLD startet im Jahre 1900, der Spieler ist der Sohn eines erfolgreichen Minenbesitzers, der unglücklicherweise just verstorben ist. Vor das zu erwartende Erbe und den ebenfalls zu erwartenden Erbstreitereien mit den drei Brüdern hat der pfiffige Alte aber noch ein Testament – gleichbedeutend mit den Spielzielen – gesetzt. Zur Auswahl stehen entweder in einem gewissen Zeitraum eine bestimmte Geldsumme zu erwirtschaften, eine bestimmte Menge Kohle abzubauen, eine Anzahl Grubenfelder zu erschließen oder über einen Zeitraum gut zu wirtschaften.

Kumpel Michael meint:

Als Wirtschaftssimulation allein wäre das Programm nicht sonderlich aufsehenerregend, was jedoch besonders gefällt, ist der Touch Geschicklichkeit und Strategie, der durch die Arbeiten unter Tage in das Spiel mit einfließt. Und außerdem macht man sich hier die Hände nicht schmutzig, aber das ist wieder eine andere Sache.

»PRIMA«

Die Macher des Programms haben sich hier wirklich Mühe gegeben. Das ausführliche Handbuch erklärt leicht verständlich die nötigen Fachbegriffe des Bergbaus, denn welcher Normalsterbliche weiß schon, was ein Querschlag oder abtäufen ist. Ferner ist eine Starthilfe beigefügt, die einen über die ersten Monate bringt. Das Spiel selbst wird nahezu komplett mit der Maus gesteuert. Auf die bei Wirtschaftssimulationen so beliebten öden Menüs hat man verzichtet bzw. die Sachen grafisch ansprechend gestaltet. So sieht z.B. das Hauptmenü wie eine typische Stadt der Gründerzeit im Miniformat aus. Durch anklikken der einzelnen Gebäude gelangt man wiederum in grafische Untermenüs. Hübsch.

Kommen wir aber zum Spielablauf. Nachdem man ein Grubenfeld nebst zugehöriger Ausrüstung und Arbeitskräften erworben hat gehts ans „Kohlemachen". Beim Abbauen der Kohle sind natürlich auch gewisse Regeln zu beachten, da ansonsten leicht Grubenunglücke auftreten können. Die abgebaute Kohle muß auf Halden zwischengelagert werden, bevor sie entweder in der noch zu erwerbenden Kokerei weiterverarbeitet wird oder aber sofort verkauft wird. Übrigens wurden auch die verschiedenen Kohlearten im Spiel berücksichtigt. Nach Beendigung eines Spielzuges kann man sich Statistiken über den bisherigen Spielverlauf ansehen bzw. einige Einstellungen ändern und man wird über die Fort- oder Rückschritte der anderen Mitbewerber unterrichtet. Aufgelockert wird das Ganze durch eingescannte Schwarz-Weiß-Fotos aus der betreffenden Zeitepoche.

. . . rauchen die Schlote. Fotos (4): PC (VGA)

Kohle machen einmal anders

Unglücke sollten nicht passieren.

Wie man sieht, ist BLACK GOLD extrem komplex aufgebaut, wird aber nie eintönig oder gar langweilig. Die Detailgenauigkeit, die hier an den Tag gelegt wurde, stände sicherlich auch anderen Programmen dieser Kategorie gut zu Gesicht. Auch Leute, die nicht aus dem Ruhrgebiet kommen, werden ihren Spaß an diesem Spiel haben.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	10
Spielaufbau	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

San Francisco, Market Street

CISCO HEAT

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 85 DM, **Hersteller:** Image Works/Mirrorsoft, **Muster von:** Hersteller.

Die im Titel genannte Straße dürfte aus zahlreichen Filmen bekannt sein – um sie und viele andere geht es bei CISCO HEAT, einer Polizeiautoverfolgungsjagd aus dem Londoner Hause IMAGE WORKS. Wir nehmen hier in einem der beiden Wagen Platz und harren der Dinge, die da kommen.

Unsere Kollegen versuchen natürlich, schneller als wir zu sein, auch fahren einige Lkw kreuz und quer über die (Einbahn-)straßen, doch nichts kann uns aus der Ruhe bringen. Nicht einmal Stop-Schilder, hinter denen sich liegengebliebene Fahrzeuge, Ölspuren, Steine und andere Schikanen verbergen, halten uns auf – vorausgesetzt, man weiß den Stick zu beherrschen, denn sonst überschlägt sich der eigene Wagen oder schlingert ein paarmal um die eigene Achse. Das Scrolling ist nicht sonderlich flüssig, infolgedessen lassen sich Hindernisse nicht immer sofort erkennen. Der Sound ist müde, sowohl die Musik als auch die spärlichen FX.

Die Steuerung ist okay, man sollte aber darauf achten, daß der Joystick die ganze Zeit nach vorne gedrückt bleibt, was natürlich ganz schön in die Finger geht. Die Schwierigkeit ist hoch, zum Glück hat man jedoch zwei Continues, die einen jeweils in das Level zurückführen, in dem man „out of time" gerät.

Dennoch: Zu einem guten Spiel gehört mehr, viel mehr! Vor allem müssen neue Ideen eher, und wenn schon Coin-Ops umgesetzt werden, sollte der Spielspaß der Originals nicht flöten gehen. Genau dies ist hier leider geschehen.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Karl Malden und Michael Douglas. Auf den Straßen von San Francisco?

PANGALAKTISCHER DONNERGURGLER

SUPER SPACE INVADERS

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. , **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Hersteller.

Die Gegner und . . .

. . . die Waffe.

Lang, lang ist's her, da gab es mal einen 'Straßenfeger' namens *Space Invaders* in den Spielhallen. Und gerade weil er so großen Anklang fand und auch die Homecomputer-Fassungen wie Bomben einschlugen, besann man sich doch kürzlich bei DOMARK, dieses alte Spielprinzip ein wenig aufzupeppen, um so die eine oder andere Mark einzusakken. Was dabei herausgekommen ist kann sich sehen lassen.

Das Game wird auf zwei Disketten geliefert, wobei eine nur mit Grafik und Sound für den echt witzigen Vorspann vollgepackt ist. Wer Zeichentrickgrafik à la *Dragon's Lair* liebt, wird hier gut bedient. Nach dem Einlegen der zweiten Disk wird man auch gleich mit den fiesen Aliens konfrontiert. Allein oder im Duett gilt es die die Invasion aus dem All abzuwenden. Der Rest ist Ballern, Ballern, Ballern . . .

Unterstützt werden wir im Kampfgetümmel durch einige Extras, die man durch Abschuß des Mutterschiffes, das von Zeit zu Zeit am oberen Bildschirmrand erscheint, erhält. So gibt es Extrawaffen, Schutzschilde und sogar eine Fee in Schmetterlingsgestalt (?), die unsere Feinde einfrieren läßt. Um das Spiel ein wenig aufzulokkern gibt es am Ende eines jeden Levels einen fiesen Endgegener, und danach eine Bonusrunde, in der man kräftig Punkte sammeln kann. Man muß dabei eine Herde von Kühen vor den Ufos beschützen, die sie hochbeamen wollen.

Der einzige Punkt, der uns abgehalten hat das doch grafisch und 'soundig' recht gelungene Spielchen zu einen 'ASM-Hit' zu küren, ist das doch etwas ruckelige Scrolling und das etwas lahme Schußverhalten unseres Fighters. Ansonsten: Prima! ■ *lar*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

BIG MAC

MAC ARTHUR'S WAR

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Strategic Studies Group, **Muster von:** Electronic Arts Ltd., Langley.

In gewohnter Hexagonal-Manier hat die STRATEGIC STUDIES GROUP nun auch den Korea-Krieg aufbereitet. Entgegen dem Titel läßt sich MAC ARTHUR'S WAR auch aus der Sicht der Nordkoreaner und derer Verbündeter spielen. Acht vorgefertigte Szenarien, die sich alle auf tatsächliche Schlachten beziehen, sind auf den Disketten bereits abgespeichert. Zu diesen Schlachten liegt der Verpackung auch Kartenmaterial bei. Wer sich durch alle Schlachten des Generals gekämpft hat, kann dann zusätzlich eigene Szenarien erstellen, wobei es so gut wie keine Beschränkungen gibt.

Schlichtes Outfit und Knarzgeräusche

Das Game wird komplett mit den Tasten getsteuert, was während der Eingewöhnungs-Phase manchmal etwas verwirrt.

Dagegen erläutert die beigefügte Quick-Reference-Card den Menü-Aufbau klar und verständlich. Nach ein oder zwei Probeschlachten sollte es diesbezüglich keine Probleme mehr geben. Die eigentliche Anleitung kann in puncto Klarheit nicht ganz befriedigen.

Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich. Der Sound besteht aus ein paar Knarzgeräuschen, wenn sich die Truppen bewegen.

Das Gameplay gestaltet sich in der Weise, daß man einzelnen Einheiten Befehle gibt und deren Effekt beobachtet. Positiv zu bewerten ist die rasche Verarbeitung von Befehl und Gegen-Aktion, im Klartext: Zwischen den Spielzügen muß der Spieler nicht lange tatenlos vor dem Computer warten. Die Schlachten-Simulation von SSG läßt sich übrigens auch zu zweit spielen, ganz Faule können den Computer auch gegen sich selbst fighten lassen, die sind dann eben nur Gefechtsfeld-Beobachter.

Mac Arthur's War ist für Freunde historischer Schlachten-Simulationen, die die geschichtliche Lücke des Korea-Krieges schließen wollen, durchaus empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Anleitung	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Schlacht im Sechseck.

MOVIE Premiere

JETZT VORGESTELLT

1 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES • 2 BACK TO THE FUTURE PART II • 3 GREMLINS 2 • 4 DAYS OF THUNDER •

FORMATS
Commodore Amiga,
Atari ST,
IBM/PC 3½",
IBM/PC 5¼",
Commodore 64 disc,
Commodore 64 cassette,
Spectrum cassette,
Amstrad cassette,
Amstrad disc.

elite

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

4 SPIELE SAMMLUNG

Die Magie Hollywoods zieht seit vielen Jähren Millionen von Menschen in ihren Bann. Es Gibt nichts vergleichbares um uns hinter die Grenzen der Realität zu transportieren. Durch ein interaktives Medium, Ihren Computer, eröffnet Innen Movie Premiere die Chance ein Teil dieser Faszination zu werden.
Vier der größten Hollywood-Filme werden demnächst auf Ihrem Bildschirm zu sehen sein.

. . . SEI UNTER DEN ERSTEN, DIE SICH IHRE KOPIE SICHERN!

CHAMPION DRIVER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Idea, Italien, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst

Voll gedriftet, ey!

Autorennspiele boomen zur Zeit wie selten zuvor. Anscheinend auch im sonnigen Italien, denn auch aus dem dort angesiedelten Hause IDEA kommt ein Vertreter dieser Art von Spielen namens CHAMPION DRIVER .

Vom Aufbau her erinnert er stark an die Rennspiele aus den Anfangstagen der Homecomputerspiele. Genauer gesagt schaut man aus der Vogelperspektive auf die Rennstrecke und die kleinen Rennwagen-Sprites. Umrahmt wird das Ganze durch verschiedene Bäume, Sträucher und ein paar Buden.

Vor dem Spiel hat man die Auswahl zwischen fast allen gängigen Renndisziplinen, die gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Von Kart bis Formel eins kann man alles fahren, was des Pistenfegers Herz begehrt.

Da qualmt das Gummi und heulen die Motoren.

Auf 'grün' geht's rund, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Bei drei Runden auf jeder Rennstrecke gilt es möglichst gut abzuschneiden, um die dicke Siegeskohle zu kassieren – denn ohne Moos nix los, und ohne 'Los' kein Tuning, ey.

Im Laden gleich neben der Strecke warten nämlich die stärksten Motoren, Räder für jede Wetterlage und literweise Stoff für den Nitrobooster (nur Pioneer-Anlagen gibt's nicht). Vor dem Rennen sollte man aber auf jeden Fall ein wenig an seiner Kiste rumschrauben und unbedingt die richtigen 'Batschen' aufziehen. Prophezeit der Wetterbericht nämlich Eis und Schnee, und unsere Kiste hat Sommerreifen drauf, hüpft man flott in die Böschung.

Selbst an eine Service-Ekke hat man gedacht, in der man sich beim Rennen mit Sprit und kleinen Reparaturen versorgen lassen kann.

Ist der Tank nämlich einmal leer, ist das Rennen gelaufen. Summa summarum, alte Idee, gut aufgepeppt, aber trotzdem ist nicht mehr als ein mittelmäßiges Game rausgekommen. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

OUT RUN EUROPA

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

AGENTENHATZ

Mehr Action, mehr Power und noch mehr Aufregung als der Vorgänger *Out Run* verspricht OUT RUN EUROPA. Nun, dies dürfte eigentlich kein Problem darstellen, handelte es sich doch damals um eine miserable Automatenumsetzung.....

Out Run Europa ist (fast) völlig anders als das Original. Es besitzt sogar eine kleine Story. Kurz: Guter Agent muß Geheimakten finden und vor bösen Agenten fliehen. Gestartet wird in England, wo der Semi-007 mit einem Motorrad schnellstmöglich nach Dover gelangen muß. Von dort geht's mit Jetski über den Ärmelkanal ins Land der Baguettes. Hier wird in einem Porsche 911 Platz genommen.

Die weiteren Etappen führen Kurtz – so heißt der Spion – nach Spanien, mit einem Motorboot nach Italien (F40) und letztendlich nach Deutschland. Dort rast Kurtz nach Berlin, wo er die feindlichen Agenten stellt und die Geheimakten einkassiert.

So einfach, wie sich der Ablauf vielleicht anhören mag, ist er gottlob nicht. Dafür sorgen zahlreiche Agenten der anderen Seite. Auch die Polizei bereitet Probleme. Um zu entwischen, verfügt Kurtz über eine begrenzte Anzahl von Raketen und Nitro-Boosts.

Im Gegensatz zu *Out Run* ist der Nachfolger überraschend schnell. Auch die Grafik ist erfreulich gut und wurde sogar gegenüber der Vorversion verbessert. Nicht sehr ohrenfreundlich fielen Sound und FX aus. Beim ST fehlt sogar das Motorengeräusch – vielleicht ein Vorteil ?!

Out Run Europa ist ein brauchbares Produkt, das allerdings mit Meisterwerken wie *Vroom* oder *Lotus Turbo Challenge II* lange nicht mithalten kann. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/ST
Grafik	9/9
Sound	6/6
Spielablauf	7/7
Motivation	8/8
Gesamtnote	8/8

»BRAUCHBAR«

Wer den Laser nicht ehrt

Ein Überraschungs-Gegner.

Der Pfeil zeigt den „Overkill".

Diese Wumme macht alles platt!

LETHAL EXCESS

System: Amiga/Atari ST getestet, C-64 ist geplant, **Preis:** ca. 80 Mark (16 Bit), **Hersteller:** Eclipse Software, **Muster von:** Hersteller

Was passiert, wenn sich ein ST-Veteran mit einigen fähigen Jungs zusammensetzt und das Nachfolgespiel zu *Wings of Death* produziert? Doofe Frage, LETHAL EXCESS wird von ECLIPSE auf den Markt gebracht!

Durch fünf vertikal scrollende Level muß man sich entweder allein oder zu zweit (simultan!) nach allen Regeln der Kunst 'hindurchretten'. Hierbei helfen freilich durchschlagende Waffen, derer es ganze sechs in verschiedenen Ausbaustufen gibt. Dazu kommen noch der 'Hunter' (ist so ein Ding, das sich automatisch seine Ziele sucht und vernichtet) und die 'Seeker'-Superwumme, die – zeitlich begrenzt – beinahe alles vom Schirm bläst.

Bei den Waffen ist also für Abwechslung gesorgt, was passiert sonst noch? Sagen wir mal, der Bildschirm ist zuweilen recht bevölkert. In Spitzenzeiten befinden sich – so Eclipse – bis zu 105 Objekte auf dem Screen. Daß da schon mal die Übersicht leiden kann, erscheint logisch. Auch sollte man keine 50 Hertz erwarten, was aber durch einen wirklich konstanten, nicht in die Knie gehenden Spielfluß beinahe ausgeglichen wird.

Die Level sind allesamt phantasievoll, wenn auch etwass bunt gestaltet.

Knall im All

An Leveln erwarten einen eine Art Krypta, ein Ödland, ein Beinahe-Kristallevel und dies sowie jenes.

Mit den umherfliegenden Gegnern hat man – wie auch schon beim Vorgänger – nicht gerade den Vogel abgeschossen. Ein wildes Sammelsurium von Objekten, in keinster Weise aufeinander abgestimmt, lümmelt über den Bildschirm und benimmt sich in jeder Weise daneben.

Musikfreunde wird es freuen, daß *Jochen Hippel* wieder den Sound gemacht hat, welcher besonders auf dem Amiga wegen des siebenstimmigen Titelsounds zu beeindrucken weiß. Auf dem ST klingt das zwar alles etwas dünner, bringt die Maschine aber trotzdem noch zum Glühen. ST-User sollten wissen, daß dieses Programm ihre Maschinen bis an die Grenzen des Wahnsinns treibt. In den ersten drei Leveln ist kein Unterschied zur Amiga-Fassung zu sehen! Da kann ich nur sagen: Gut gemacht!

Runden wir's ab: Lethal Excess ist technisch hervorragend, mit vielen Features (Pause, Simultanmodus, Highscore-Save, einstellbarer Schwierigkeitsgrad etc.) ausgestattet, nur am Design hapert's etwas. Gut mit kleinen Abstrichen! ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/ST
Grafik	9/10
Sound	11/11
Spielablauf	8/8
Motivation	9/9
Gesamtnote	9/9

»PRIMA«

AMIGA 91

Wieder einmal war Amiga-Messe in Köln – auch unser Stand hat es überlebt, gerade mal so. Was wir an interessanten News mitbekommen haben, werden wir Euch jetzt präsentieren – systemübergreifend, versteht sich, denn es gab kaum einen Stand einer Software-Company, an dem nicht auch ein PC zu finden war.

Coktel Vision

Muriel Tramis brachte uns, was Ihr in dieser Ausgabe auf Seite 70 als Preview findet: **Gobliiins**.

Core Design

Von **Core Design** ist demnächst die fertige Fassung von **Heimdall** zu erwarten. Die Wikinger-Saga wird es extra für Deutschland in einer entschärften (unblutigeren) Fassung geben. Ob der junge Barbar eine Konkurrenz für Wickie darstellt, muß sich aber noch zeigen.

Domark

Domark konnte auf der Show mit folgenden Ankündigungen aufwarten:

Ende November bereits ist **Race Drivin'** erschienen. Die Ruckel-Raserei wird's auf PC, Amiga, ST und C-64 geben. Im Januar läßt man **TNT 2 – Double Dynamite**, eine weitere Compilation, auf die Leute und folgende Rechner los: Amiga, ST, C-64, Schneider & Spectrum.

Unebene Wegstrecke voraus: Race Drivin' von Domark.

Weitere Titel für 1992 hier: **Rampart**, die Umsetzung des Spielautomaten (Januar, 8- und 16-Bit), **Shadowlands**, ein Rollenspiel, das unter Verwendung eines unaufwendigen Verfahrens Licht- und Schatteneffekte ins Spiel einbringt (Januar, 16-Bit), **Euro Football Champ**, die Umsetzung eines *Taito*-Automaten (Frühjahr) und **Columbus**, das Spiel für den Freak von heute mit dem Entdecker von gestern (Oktober '92!, PC, Mac, Amiga, ST).

Eclipse

Unter dem **Eclipse**-Label wird im nächsten Frühjahr ein Action-/Strategiespiel namens **Ballistic Diplomacy** erscheinen. Die Heinzelmännchen kämpfen hierbei gegen die Borgmännchen. Näheres alsbald zu erfahren. **Lethal Excess**, den *Wings of Death*-Nachfolger findet Ihr auf Seite 47 dieser Ausgabe.

Electronic Arts

Populous II von **Bullfrog** ist sicherlich einer der stärkeren Titel fürs Weihnachtsgeschäft. Als Sohn des Zeus hat man gegen 32 verschiedene Gottheiten und letztendlich gegen Vati selbst anzutreten.

Von **Interplay** wird es **Lord of the Rings, Volume II** geben, das nahtlos an den ersten Teil anschließen, aber trotzdem auch als eigenständiges Programm spielbar sein soll.

Für den Amiga soll's noch im Dezember die **Birds of Prey** von **Argonaut Software** geben. Jede Menge Vögel (40!) und die programmiererischen Fähigkeiten von Jez San sollen diesen Flugsimulator zum größten, schönsten und besten seiner Gattung machen.

Gremlin

Die Sheffielder haben gut lachen. **Lotus Turbo Challeng** rennt wies Tier, und folgende Neuankündigungen stehen auf dem Terminplan:

Shoe People (Achtbitter, Amiga, ST), ein Lernprogramm, das unter Gremlins *First Class*-**Label den Kleinen den Einstieg erleichtern soll – warten wir ab, ob's eine deutsche Version gibt.**

Weitere Neuerscheinung im Dezember: Video Kid für den Amiga – Test folgt.

Tja, und dann waren da noch ein paar Umsetzungen: **Pegasus** für den ST, **F.O.F.T.** auf PC (!) sowie **Toyota Celica GT4 Rally** auf PC – werdet Ihr alle demnächst bei den Konvertierungen finden können.

Lankhor

Silvia Trende von **Lankhor** zeigte uns vielversprechende Demo-Versionen von **Sukiya**, dem *Maupiti*-Nachfolger (Frühjahr, ST, Amiga, PC), bei dem es um die Aufklärung eines Mordes hinter Klostermauern geht und **Black Sect**, das sich um eine 'mysteriöse Affäre im tiefsten Mittelgebirge' dreht. Black Sect soll noch im Dezember auf Amiga, ST und PC zu haben sein.

Hier fand so mancher seine letzte Ruhe: Black Sect.

Drittes Programm im Bunde war die PC-Fassung von **Maupiti Island**, die ihrer Vervollständigung entgegensieht. Also: bientot!

MicroProse

Civilisation (PC) testen wir in dieser Ausgabe für Euch (S. 54), der große **Grand Prix** wird erst in der nächsten Ausgabe stattfinden. Ansonsten gab's an Programmen nichts Neues, schließlich hat man im Laufe des Jahres bereits den einen oder anderen Dauerbrenner (z. B. *Gunship 2000*) auf den Markt gebracht.

Millennium

Den Test von **Robocod** (*James Pond 2*) findet Ihr auf Seite 57 dieser Ausgabe!

Mindscape

Nach wie vor beinahe fertig sind **Paperboy 2** und **Moonstone**. Sobald wir hiervon etwas in die Finger bekommen, wißt auch Ihr bescheid.

Der Vorspann von Moonstone.

Mirrorsoft

Here we go: **Cisco Heat** von **Image Works** testen wir bereits in dieser Ausgabe (Seite 43).

Cinemaware gab sich mit **TV Sports Boxing** (Test S. 38) und **TV Sports Baseball** die Ehre. Näheres hierzu in dieser, bzw. der nächsten Ausgabe.

Zuletzt kommt der **First Samurai**, welchen Ihr auf Seite 33 in getesteter Form finden könnt.

Psygnosis

Den **Amnios**-Test gibt's in dieser Ausgabe (S.17), **Agony** von den *Unreal*-Machern (freilich für Amiga) soll noch bis Weihnachten die Läden erreichen - warten wir's ab.

Schon etwas länger sind **Barbarian II** und **Aquaventura** angekündigt. **Leander** sieht sehr vielversprechend aus. In 50 Frames soll gejumpt werden, um... eine Prinzessin zu retten. Bei **Air Support** geht's wesentlich strategischer zu. Jede Menge simuliertes Militär kommt hier in der 'Frac-Scape'-Technik zum Zuge. Genauere Daten demnächst.

Leander: Sieht toll aus!

Rainbow Arts

Zum fünfjährigen Bestehen bringt **Rainbow Arts** die **5th Anniversary**-Compilation auf den Markt, welche zehn Titel beinhaltet, die den Spieler die Schaffensjahre der Kaarster nochmals erleben lassen. Für Amiga (90 Mark) und C-64 (70 Mark (Kass.) bzw. 80 Mark (Disk)) werden diese Titel enthalten sein: **Bad Cat, Danger Freak, Denaris, Garrison, Graffiti Man, Jinks, Realm of the Trolls, Rock 'n' Roll, Spherical** & **Startrash.**

Zweite Compilation für demnächst ist die **Mega Box**. Auf PC (100 Mark), Amiga & Atari ST (beide 90 Mark) kommen **Rock 'n' Roll, Conqueror, The Curse of RA, Oil Imperium** und **Grand Monster Slam** auf uns bzw. Euch zu.

Und eins noch: Der **PC Soundman** kommt! Nähere Infos hierzu findet Ihr auf Seite 16 dieser Ausgabe.

Software-Corner

Von Herrn Neuen & Co. gibt's einige Dinge zu vermelden. A) gibt es einen neuen Laser-Disc-Player, den Pioneer CLD-1600, dessen Zugriffszeiten nochmal unter denen des alten Systems liegen, b) hat man in Zusammenarbeit mit Don Bluth **Thayer's Quest** entwickelt. Näheres dazu in ASM 2/92.

LDG: Thayer's Quest von seiner besten Seite.

C) hat man mal mit **Commodore** gesprochen und setzt nun **Dragon's Lair** aufs **CDTV** um. Im Gegenzug sind von Commodore ebenfalls Entwicklungen fürs LDG zu erwarten.

Fürs nächste Jahr sind übrigens zwölf LDG-Neuheiten angekündigt - jeden Monat eine. Man darf also gespannt sein.

Storm

Von **Storm** bekamen wir die fertige Version der **Final Blow**-Prügelei. Den ausführlichen Test findet Ihr auf Seite 32 dieser Ausgabe. In Vorbereitung befinden sich *Double Dragon III* (Amiga, ST, C-64, PC, Schneider & Spectrum), **Big Run** (ST, Amiga), **Nebulus** (NES) sowie **Indy Heat** (ST, Amiga, C-64).

Thalion

Zwar boten die Gütersloher nicht viel, dafür aber Gutes. **Dragonflight** für den PC soll, so die Planung, bereits auf dem Markt sein, wenn diese Ausgabe erscheint. Wir testen! Zweiter Happen auf dem Tablett ist **Amber Star**, das Nachfolgeprogramm zu erstgenanntem. Amber Star soll noch vor Jahresende für den Amiga erhältlich sein. ST- und PC-Versionen folgen auf den Fuße.

Für alle, die bereits jetzt dem *Airbus*-Fieber verfallen sind, haben wir in unserer Sonderausgabe Nr. 14 ein Interview mit Rainer Bopf, dem Programmierer.

Titus

Vincent und Louie von Titus präsentierten auf der Messe fleißig die *Blues Brothers*. Nebenbei hat man aber schon andere Dinge in der Entwicklungsphase. Als da wären **Ali Baba**, ein 'anspruchsvolles, flottes Jump 'n' Run für PC, Amiga und ST' sowie **Crazy Cars 3** (so der Arbeitstitel), welches schneller, besser etc. werden soll. Warten wir's ab.

UBI-Soft

Auch in Frankreich setzt man auf die Konsolen. **UBI-Soft** baggert fleißig und übernimmt den Europa-Vertrieb etlicher Titel für das Sega Mega Drive. Im nächsten Januar erscheinen diese vier: **Earnest Evans, Exile, Traysia**, und **Valis**.

U.S. Gold

Viel Softes für den Rechner gab's außer den **Mega Twins** nicht zu sehen. Das Game ist so gut wie fertig, und wird *Wonderboy*-Fans sicherlich gefallen.

Virgin

Die Jungs und Mädels von Virgin waren zwar anwesend, präsentierten aber nichts, was man nicht auch schon in Paris gesehen hätte - schaut doch mal bei Mats rein! Bis demnächst. ■

Uli

Le Salon

• • • Ein Vier-Tage-Sprint

PARC des EXPOSIT

© by TOMAHAWK/ C.V.S., France.

Kleinzukriegen ist er nicht, der SALON DE LA MICRO in Paris. Frei nach dem Motto: Herbstzeit ist Messezeit, lädt die französische Computer-Spiele-Lobby vom 18. bis 21. Oktober 1991 jung und alt zum großen Bahnhof in die wie immer begrenzt gehaltenen Messehallen ein. Ich frage mich immer wieder, welcher Aspekt hinter der Pariser Micro-Show stehen mag: Etwas verändern? Einfach nur präsent sein? Nun, allem Eindruck zufolge ist wohl der Anspruch an den Salon eher Letzterer, denn bei aller Überlegung: Bewegt wird hier nichts.

Der Pariser Computer-Spiele-Salon avanciert vielmehr zu einem lockeren Stelldichein der Anbieter vor Ort, zu einem Happening in – seit nunmehr drei Jahren – gewohnt gemütlichem Rahmen. Doch halt: Einen Hauch an Abwechslung bekommt – zumindest der aus der Ferne anreisende Besucher – geboten: Es ist zum einen der Ort dieser 30.000-Besucher-Tagung, welche in diesem Jahr mit dem Titel **'Micro & Co'** versehen wurde. Der wechselt von Jahr zu Jahr, wie übrigens auch der Veranstalter, der Titel dieser Show und . . . nicht zuletzt die Art der Leistungen des 'Service de Presse', sprich: des Pressebüros.

Neue Presse: MEGA FORCE.

Was leider nicht dem Wechsel verfallen zu sein scheint, ist der allgemeine Zuspruch seitens der Hersteller und Händler, denn die bleiben, bis auf wenige Ausnahmen, seit nunmehr drei Jahren die gleichen. Also auch am **Porte de Versailles**, Austragungsort des diesjährigen Vier-Tage-Sprints. Beim ersten, gemütlichen Schlendern durch die überschaubare Halle des Pariser Salons fallen drei wesentliche, die Show charakterisierende Merkmale ins Auge:

Die führende französische Fachpresse gibt sich auch diesmal komplett die Ehre. Von *Editions Mondiales'* **Tilt**, **Generation 4** und **Joystick**, den klassischen französischen Generalisten über – man lese und staune – ein neues *Sega-Games-Magazin* namens **Mega force** zu den bekannten *Public-Domain-Postillen* **DP Magazine** *(übrigens ebenfalls aus dem Hause Gen.4)* und **Station**, eher Katalog des PD-Anbieters *arobace éditions*, sind sie alle präsent. Immerhin. Ein weiterer, brandneuer Zeitschriftentitel mit Marschrichtung *Multimedia* hat sich ebenfalls unter die anwesende Fachpresse gemischt: **Oxygen**. Verleger: *Generation 4*. Seine Rolle gilt es in den folgenden Jahren unter Beweis zu stellen.

Die zweite, entscheidende Rolle für den Verlauf der 'Micro & Co' im goldenen Pariser Oktober spielt die Gewichtung dieser Show für den französischen Public-Domain-Sektor. Das Interesse scheint abgenommen zu haben, was wir schon im letzten Jahr feststellen konnten. Die Beteiligung dieser Sparte reduziert sich nunmehr auf die Präsenz besagter Zeitschriften. Das wär's.

CORE DESIGN braust auf . . . ▲▶

Klein, aber fein

Was nun die kommerzielle Computer-Spiele-Kiste in Frankreich anbetrifft, nun,

de la MICRO &Co

auch hier ist eine Steigerung nicht in Sichtweite. Labels, vor allem auch deutsche und britische, hatten sie doch noch 1990 die Mühen auf sich genommen, im Geschehen mitzumischen, sind zum Teil von der Bildfläche verschwunden. Andere, auch hier einige britische, sind erstmals vertreten, wenn auch auf verhältnismäßig kleiner, aber feiner Stellfäche. Plus und Minus halten sich wieder einmal die Waage, so daß auch der 91er 'Salon de la Micro', wenn nicht einer Farce, dann aber einer Gratwanderung in seiner wirtschaftlichen Bedeutung gleichkommt. Machen wir also einen weiteren Gang übers Software-Parkett und schnappen, in aller Kürze, das Wichtigste der Branche auf . . . Freundlich begrüßt wird man von den Einsteigern *(oder sind es Aussteiger?)*, die sich zum ersten Mal *(oder zum letzten Mal?)* auf den Salon begeben, hier **Mirrorsoft**: Es gibt nichts, was man nicht in London *(ECTS)* hätte aufschnappen können: *First Samurai*, bis dato noch unfertig *(vgl. Seite 33!)*, *Mega Lo Mania*, *Wolf Pack* oder *Riders Of Rohan*, released unter dem *PSS*-Label, sind die relevanten Produkte, die PR-Dame Cathy Campos aus dem Koffer zaubert.

. . . mit Action-Saga HEIMDALL

KANGARUDY

Helfen Sie dem Tierfreund Rüdy in diesem erstklassigen Geschicklichkeitsspiel bei seiner beschwerlichen Mission, ein freches Känguruh nach Australien in Sicherheit zu bringen.

In vier möglichen Routen geleiten Sie das Känguruh in seine Heimat. Die Reise geht durch Nacht und Sturm, bei Nebel und Sonnenschein, auf Land und Wasser. Über 2100 Sprites werden für Zeichentrick-animationen verwendet.

Ähnlich die Situation bei **Core Design**, ebenfalls Newcomer in Paris und wie **Mirrorsoft**, **Readysoft**, **Anco** oder auch **Mindscape** und **Virgin** als Exklusiv-Partner von **UBI SOFT** vertreten: Produkt-Managerin Sharon Gordons Novitäten sind *Thunderhawk* und *Heimdall*, die vielversprechende, nordische Saga im Wikingerstil mit vielen, spannenden Action-Sequenzen.

Bleiben wir unter dem UBI-Dach, sticht der große, schwarz-güldene Stand von **Mindscape** ins Auge. Hier scheint man einzig und allein auf die Promotion eines Mega-Keyboards mit der vielsagenden Bezeichnung *Miracle* aus zu sein.

It's a MIRACLE . . .

Virgin hingegen gibt sich weltmännisch: Andrew Wright umreißt grob das Jahr 1992, die Presse erhält Screenshots und erste Infos, wahlweise in englischer oder französischer Sprache: *Floor 13* wird eine Strategie-Simulation für PC, Amiga und ST sein. Graphics by Carl Cropley, der schon bei 'Imperium' und 'Hound of the Shadows' für die Aufmachung verantwortlich zeichnete. Die nächsten Herbstferien kommen bestimmt, und damit das Heavy-Metal-Vergnügen *Motörhead*. Systeme noch unbekannt, bekannter hinhegen ist Leadsänger Lemmy, der eigenst bei der Produktion dieses Games mitmischen wird. Ein weiterer Hammer wird der Orbiter für Home-Computer sein: NASA-Piloten beteiligten sich an der Entwicklung des Vektor-Grafik-Simulators *Space Shuttle*. Die Systeme: PC, ST und Amiga. Ach ja, kennt Ihr die 'UKM'? Eine Chance gegen 'Skynet', das 'Ultimate Killing System', bietet *Terminator*, demnächst auf Segas 'Master' und dem Mega Drive. Weitere Virgin-Titel: *Realms*, *Rolling Ronny*, *Jimmy White's Whirlwind Snooker«*, *Spot*, *Vengeance of Excalibur*, *Spirit of Excalibur* oder *North Polar Expedition* für das CDTV, *Chuck Rock* für beide Sega-Maschinen, Core-Designs *Corporation* für das Mega Drive und *Marble Madness* fürs Master-System.

Lernen mit Lankhor . . .

Schwarzenegger, die Erste: Terminator.

BLACK SECT im Erzgebirge?

Jerôme Lange, die Zweite: SOUKIYA.

NASA: Virgins SPACE SHUTTLE.

UBI SOFT selbst tritt in Paris gemeinsam mit **Lucasfilm** in Szene, wenngleich sich auch seitens des großen, französischen Distributors kaum Neues tut: Ubis Dossier umfaßt die Rollenspiel-Fortsetzung *BAT II*, das Strategie-Epos *Battle Isle* sowie *Celtic Legends*, *Starush*, *Great Courts 2*, *Unreal* und den *Music Master*. Auch hier gilt: alles schon gehört.

Unter **Atari**-Obhut begab sich das ebenfalls für den deutschen Markt interessante Label **Lankhor**. Wenngleich Erstgenannte aus dem Salon eine Promotion-Tugend für bereits veröffentlichte Titel machen, zeigt Silvia Trende, deutschstämmige PR-Mademoiselle Lankhors, den letzten Schliff am Action-Renner *Vroom*, sowie erste Bilder und Sequenzen des 'Maupiti Island'-Nachfolgers *Soukiya*. Es wird also ein neues Abenteuer mit Jerôme Lange geben. Auch *Black Sect*, ein Erzgebirge-Adventure, ist in Vorbereitung. Darüber hinaus findet das 'Education'-Angebot mit Lernsoftware wie *Rody & Mastico I, II, III*, *Rody Noel* oder den *Troubadours* allgemeines Interesse. Einmal mehr zeigt sich: Aufmachung ist *(schon fast)* alles.

Kommen wir – last but not least – am Mega-Stand von **Commodore Revue** vorbei, sehen wir nebst Hardware eine Menge Peripheriegeräte, die hier fürs Auge präsentiert werden. Auch hier zeigt sich wenig Neues. Im Rahmen ihrer Promotion-Strategie wird Commodore eine Sponsorship für eine französischen Fußballmannschaft eingehen. Wen's interessiert . . .

Was sagt Euch *UMS II*, der „Planet Editor"? Jawoll, auch **Microprose France** ist zugegen, neben dem *„Universal Military Simulator"* mit *Timequest*, *Silent Service II*, *Gunship 2000*, *Microprose Golf* oder *Railroad Tycoon*, *F117A* und *Midwinter II*. Wir erinnern uns an London? Für ASM-Leser also Schnee von gestern.

Nun, soweit zum Wichtigsten dieser vier Tage. Bei einem weiteren Rundgang habe ich nun Gelegenheit, mit den für ASM interessanten Persönlichkeiten aus der Branche zu reden, bevor ich mich auf den Rückflug vorbereite. ■

Matthias Siegk

Zuerst legte er Wert auf den Preis dann auf die Software und zuletzt die Füße auf den Tisch

Der erste ST Computer war bereits eine Revolution. Mit seinen professionellen Merkmalen setzte ATARI Maßstäbe für eine ganze Computergeneration. Die Entwicklung ging weiter und ATARI bestimmte mit innovativen Ideen die Richtung.

Der 1040 STE mit 1 MB Arbeitsspeicher, mit integrierter Floppy und mit der Vielzahl an professionellen Schnittstellen ist der Meistgekaufte seiner Klasse. Weltweit. Hunderte Softwareprogramme gibt's. Zum Gestalten und Verwalten. Zum Programmieren und Musizieren. Für Konstruktionen und Animation. Dabei steht er nicht nur zu Hause. Auch in Hochschulen und Universitäten, in Werkstätten und Büros und im Musikstudio ist er heimisch. ATARI 1040 STE – sein Platz ist überall, wo Leistung zählt und Computertechnologie der Spitzenklasse gebraucht wird.

Das ist:

ATARI®
und Spaß mit Grips

ATARI 1040 STE
16/32-Bit Prozessor MC 68000
1 MB RAM
integrierte Floppy
MIDI-Interface
Schnittstelle für
Drucker, Laserprinter
Festplatte, DFÜ,
Fernsehgerät oder Monitor
mit niedriger bis hoher
Auflösung

Weitere Informationen:
ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim

ATARI
wir machen Spitzentechnologie preiswert

ATARI und Textverarbeitung • ATARI und Musik • ATARI und Datenbanken • ATARI und Spaß mit Grips •
ATARI und DeskTop Publishing • ATARI und Büro • ATARI und Studium • ATARI und Schule • ATARI un

KILLERSCHNECKEN

TITANIC BLINKY

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 30 DM, **Hersteller:** Zeppelin, Durham, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

Mit einem weiteren Hüpf- und Lauf-Spielchen will uns das britische Programmierteam von ZEPPELIN begeistern. TITANIC BLINKY heißt das Low-Budget-Produkt, das sich nicht einmal davor scheut, eine recht bekannte Figur aus einem Uraltgame für den C-64 zu kopieren.

Gemeint ist der Held der Geschichte, der haargenau so aussieht wie einst *Bubble Ghost* – bis auf das Schuhwerk; dieses hatte der Vorgänger nicht. Unser „Geist“, der keiner ist (denn es handelt sich um eine von mehreren Verkleidungen des Agenten Blinky), hat jedenfalls die Aufgabe, auf einem Schiff allerlei Gegenstände einzusammeln und schließlich mit einem gezielten Sprung auf die Schiffssirene ins nächste Level zu rutschen.

Dies gelingt allerdings nur, wenn man a) alle „Noten“ zusammen hat und b) seine drei Anfangsleben nicht verliert. Und das ist gar nicht so leicht, denn zahlreiche Feinde wollen einem ans Leder, respektive Gewand. Die meisten lassen sich abschießen und zerplatzen mit schönschauriger grüner Farbe.

Die Schnecken allerdings sind unbesiegbar, hier hilft nur ausweichen – und das erfordert höchste Konzentration, denn jede Berührung kostet Energie. Apropos Schnecken: Besagte Noten sind in Schneckenhäusern versteckt, welchen man zunächst eine Kugel verpassen muß, bevor sie ihren Inhalt preisgeben. Aber manchmal offenbart sich statt einer Note eine Bombe – und wenn man in der Nähe stehen bleibt, geht auch Energie flöten.

Natürlich kann man auch ins Wasser fallen (sofortiger Exitus). Für Abwechslung ist also gesorgt, wenngleich die Grundidee weder neu noch originell ist. Die Anleitung ist äußerst dürftig – eine quälend lange Bla-bla-Geschichte, die mit dem Game wenig zu tun hat. Wieviele Level es gibt, wann ein Extra-Leben fällig ist – all dies wird nicht erwähnt.

Die Grafik ist mittelmäßig, aber nicht schlecht, Sound und FX nicht der Rede wert. Das Game ist schwer – sehr schwer sogar. Oberfieserweise hat man nämlich dafür gesorgt, daß beim zweiten Betreten des gleichen Bildes die Gegner von vorher wieder zur Stelle sind. Die Orte, an denen die Noten versteckt sind, wechseln selbstredend. Dennoch: Für DEN Preis sollte man sich das Teil ruhig mal anschauen. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

US-RACE

BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Eine sehr amerikanische Form des Autorennens bietet BILL ELIOT's NASCAR CHALLENGE von IMAGE WORKS. Bei uns ist diese Art Autorennen weitestgehend unbekannt, in den USA ist sie jedoch einer der größten Publikumsmagneten. Die Rennen werden auf zumeist ovalen Kursen ausgetragen, und zwar immer links herum.

Bevor der Computerpilot in das Cockpit seines Rennwagens steigt sind einige Einstellungen nötig: Wahl des Fahrzeugs, der Reifengrößen, der Getriebeabstufung und des Spoilerwinkels sind nur einige der Details, die es zu bewältigen gilt.

Schützenhilfe gewährt die 36 Seiten starke, englische Anleitung. Die Grafik ist recht gut gemacht, wobei noch unterschiedliche Detailstufen eingestellt werden können, damit auch nicht ganz so leistungsstarke Rechner einen flüssigen Rennablauf bieten können.

Am meisten gestört hat mich jedoch die Tatsache, daß Bill Elliot immer gewinnt – es sei denn, der User fährt besser. Wer sich jedoch an der Beweihräucherung des Nascar-Stars nicht stört und auch sonst Spaß an Autorennsimulationen hat, dem kann man Bill Elliot's Nascar Challenge mit gutem Gewissen empfehlen. Nicht vergessen sollten man jedoch den relativ hohen Preis von 110 DM. ■

df

Heulende Motoren.

★★★★

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound (Adlib)	6
Realitätsnähe	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

FISH & CHIPS

ROBOCOD

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Millennium, England, **Muster von:** Selling Points GmbH, 4830 Gütersloh.

James Pond ist wieder da. Diesmal ist er auf dem Amiga (und bald auch auf dem Mega Drive) unterwegs, um unser Weihnachtsfest zu retten. Der böse Dr. Maybe hat Santa Claus' Haupt-Spielzeugfabrik in seine Gewalt gebracht und stellt dort als Pinguine getarnte Bomben her. Diese müssen entschärft werden, bevor sie in 48 Stunden hochgehen.

Um diesen heiklen Auftrag erfolgreich ausführen zu können, wurde für unseren Spion der sieben 'Welt-Teiche' extra ein Stahlanzug angefertigt, der ihn vor dem Austrocknen außerhalb des feuchten Elements bewahrt. Dieses Stahlgewand gab unserem Helden seinen Code-Namen, nämlich ROBOCOD.

Außer dieser Schutzfunktion hat das Teil noch ein paar andere Tricks auf Lager. Mit Hilfe von Flügeln, die in den Leveln verstreut rumliegen, kann sich James Pond in die Lüfte erheben. Noch dazu kann man ihn auf beliebige Größen strecken, um auf Absätze zu gelangen, die zu hoch sind um auf sie springen zu können. Hat man besonders viel Glück, findet unser Held ein kleines Flugzeug, mit dem es einiges leichter ist, die Level leerzuräumen.

Der Spielablauf bei diesem Game aus dem Hause MILLENIUM ist einfach einzigartig. Das Teil bietet zwar nicht so viel Neues, aber die Mischung macht's. Neben den üblichen Jump-'n'-Run Elementen wie Bonusleveln, einzusammelnden Dingen, fiesen Gegnern und riesigen Endgegnern, hat man noch eine Menge an abgedrehten Sachen eingebaut, die beim Spielen für Abwechslung sorgen. So gibt es Gummilevel, in denen Robocod beinahe unkontrollierbar durch die Gegend hüpft, Tauchaktionen in einem Eiscreme-Becher, eine wilde Hetzjagd über einen Spielzeug-Zug, auf den Kopf gedrehte Level, Labyrinthartige Gänge durch erstarrte Schokolade, Abenteuer auf Sahnetorten und noch viel mehr.

Blubber, blub

ASM Hit

X-Mas liegt in seiner Hand: Pond – Stahlhart, flexibel & rasend schnell!

Über sieben Karren soll er geh'n.

Oh Weh, ein Zinnsoldat.

Auch die grafische Seite des Games wurde sehr gut gelöst. Der Heldensprite und die der Gegner sind wirklich lustig animiert und prima gezeichnet. Abgerundet wird der ganze Screen durch den teilweise etwas psychedelischen Hintergrund, der aus animierten Coppereffekten besteht. Man kommt sich wie in einem Rausch vor, einfach genial.

Last, but not least, die 'soundige' Untermalung. Als Titelmusik hat man eine Persiflage auf das *Robocop*- Thema komponiert, und der Rest des musikalischen Repertoires reicht von weihnachtlichen bis jahrmarktmäßigen Stücken, abgedreht remixed. Also, einfach passend zum Game. Fazit: Dies ist genau das richtige Game, um die langweiligen Festtage zu überbrücken. Get it! ■

Lars Rückert

Links oder rechts, das ist die Frage. *Fotos (4): Amiga*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

GROSSE SPORTSCHAU

FOOTBALL DIRECTOR II vs. MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER

System: beide Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** D&H Games, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Eine wahre Flut von Fußball-Manager Programmen bricht dieser Tage über die deutschen Softwareläden herein. Unter anderem die beiden Spiele FOOTBALL DIRECTOR II und MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER aus dem Hause D&H GAMES, die ich hier, jetzt und heute im knallharten Vergleichstest auseinander pflücken werde. Um was es im großen und ganzen geht, dürfte Euch ja klar sein.

Für alle, die es doch noch nicht wissen sollten (Football-Manager Profis überspringen den folgenden Absatz) hier, eine kleine Einführung. Als Manager eines Profi-Fußballvereins habt ihr die Aufgabe, Eure Elf in der Bundesligatabelle möglichst weit nach oben zu bringen und obendrein auch noch die Finanzen des Vereins zu regeln.

Hierbei geht's zu wie im richtigen Leben. Es werden Spieler eingekauft und abgeschoben, ein Milliönchen nach dem anderen wandert hin und her. Die Spieler werden trainiert, die Mannschaft zusammengestellt und, last but not least, wird ab und zu auch Fußball gespielt. Wer jetzt aber ein Match à la *Kick Off* erwartet, ist auf dem falschen Dampfer - schließlich ist das hier ein Managerprogramm und kein wüstes Rumgebolze.

Hallo, Ihr Profis, da seid Ihr ja wieder. Das ist auch gut so, denn jetzt geht's ran an den Speck bzw. an die Programme. Um die ganze Sache etwas übersichtlicher zu gestalten, hab' ich alle wesentlichen Informationen in eine Tabelle gepackt.

Im ersten Teil findet ihr Angaben zu den technischen Qualitäten der Spiele, der zweite Teil bezieht sich auf die Spiele selbst.

Um es schon mal vorweg zu nehmen: Im Vergleichstest hat der MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER eindeutig die Nase vorn. Im Gegensatz zu FD II ist er klar durchstrukturiert, relativ gut programmiert, und auch die Grafik weiß zu gefallen. Selbst das Deutsch kann man einigermaßen verstehen...

Letzteres ist bei FD II eine einzige Katastrophe. Wenn man das Teil verstehen will, ist man zwangsläufig auf die englische Fassung angewiesen.

Auch der Programmierstil des Entwicklerteams läßt zu wünschen übrig. Wie kann ein Programm, das kaum Grafik und überhaupt keinen Sound enthält, ein Megabyte an Speicher fressen? Rätsel über Rätsel . . . Der Rest ist der Tabelle zu entnehmen. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

FD II/MPSM

Grafik	**1/8**
Anleitung	**1/1**
Spielablauf	**6/7**
Motivation	**5/6**
Gesamtnote	**4/7**

»PEINLICH/DÜRFTIG«

Technische Seite	Football Director II	Multi-Player Soccer Manager
Anzahl Spieler	1	1-8
Spielgeschwindikeit	mittel bis lahm	schnell
Kopierschutz	Dongle	Dongle
Musik	keine	auch keine
Sprache	Deutsch (mies), Englisch	Deutsch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar	einstellbar
Steuerung	Tastatureingaben	Icons
Übersichtlichkeit	schlecht	gut
Speicherbedarf	Megabyte	512 Kilobyte

Das Spiel	Football Director II	Multi-Player Soccer Manager
Mannschaft	eigene Zusammenstellung, neue Spieler von anderen Vereinen oder aus der Jugendmannschaft	Spieltaktik (Aggressiv bis Defensiv), Spieleraufstellung und Trikotfarbe einstellbar, neue Spieler von anderen Vereinen
Training	generelle Einstellung ob der Spieler trainiert wird oder nicht, Trainer auswechselbar	Differenziertes Training für jeden Spieler (Pässe, Kopfbälle, etc.)
Spielsimulation	Zufallsgenerator, Auswertung über Tabelle	Zufallsgenerator, Auswertung über Tabelle und Pseudo-Clubzeitung
Anzahl Ligen	5, Mannschaftsnamen editierbar	5, Mannschaftsnamen editierbar
Finanzen	Kredite, Geldanlagen, Aktienspekulation, Eintritt von Zuschauern, Spieler An- und Verkauf, Unterstützung der Vereinsdirektoren	Kredite, Eintritt bei Heimspielen
DFB, UEFA, Europacub	Ja	Ja
Stadion	allgemeine Baumaßnahmen	Vergrößerung und Sicherheitsvorkehrungen
Besonderheiten	Versicherungen für die Spieler	keine

Paß und Toooooor!

HITLINE im JANUAR

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird im Auftrag von AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(Erhebungszeitraum für ASM 1/92: 1. 10. – 31. 10. 91. Ermittelt von: media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Silent Service II	MicroProse
3.	(–)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
4.	(–)	Battle Isle	Blue Byte
5.	(8)	Lemmings	Psygnosis
6.	(3)	Railroad Tycoon	MicroProse
7.	(7)	Manchester United Europe	Krisalis
8.	(5)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
9.	(2)	Eye of the Beholder	TSR
10.	(9)	Glücksrad	Game Tek/IJE

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(6)	Wing Commander II	Origin
2.	(8)	Gunship 2000	MicroProse
3.	(7)	Silent Service II	MicroProse
4.	(1)	Lemmings	Psygnosis
5.	(–)	F-117 A Nighthawk	MicroProse
6.	(2)	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm/R.A.
7.	(10)	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts
8.	(9)	Railroad Tycoon	MicroProse
9.	(–)	Leisure Suit Larry V	Sierra
10.	(–)	Glücksrad	Game Tek/IJE

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(3)	Der Preis ist heiß	Gametek/IJE
4.	(2)	Glücksrad	Game Tek/IJE
5.	(10)	Manchester United Europe	Krisalis
6.	(5)	Pirates	Micro Prose
7.	(7)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
8.	(8)	North and South	Infogrames
9.	(–)	Reederei	???
10.	(–)	Riskant	Game Tek/IJE

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(–)	Silent Service II	MicroProse
3.	(10)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse
4.	(7)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
5.	(1)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(5)	Kick Off II	Anco
7.	(6)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
8.	(3)	Midwinter II: Flames of Freedom	Rainbird
9.	(8)	Sim City & Populous	Ocean
10.	(4)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.

Nicht nach den Sternen, nach Disketten wurde während der Amiga-Messe gegriffen. „Star" in diesem Monat ist der BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL, der sich laut Media-Control am besten verkaufte. Auch in Eurer Gunst steht er sehr gut. Welches Game im nächsten Heft auf Platz 1 ist, entscheidet Ihr auch weiterhin für unsere Leser-Grafik- und Sound-Charts. Erschlagt uns mit Euren Vorschlägen . . .

ASM, Lesercharts, Postfach 870, 3440 Eschwege. (Und laßt bei der nächsten Messe den Stand heil, hehe).

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(–)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(–)	Elvira	Accolade
6.	(–)	Speedball II	Mirrorsoft
7.	(–)	Mad TV	Rainbow Arts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Beast II	Psygnosis
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2)	Elvira	Accolade
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(–)	Gods	Psygnosis
6.	(6)	Xenon II	Image Works
7.	(–)	Lemmings	Psygnosis

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Lemmings	Psygnosis
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(4)	Shadow of the Beast	Psygnosis
5.	(6)	Xenon II	Image Works
6.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(7)	Wings of Death	Thalion

Der Traum aller Fußball-Fans

STARBYTE SUPER SOCCER

System: PC (640KByte, EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, Harddisk wird benötigt), Amiga (1MB), ST (1MB), Amiga 500 plus, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM für PC und ca. 90 DM für Amiga & ST, **Hersteller:** Starbyte Software, 4630 Bochum, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Der *Bundesliga Manager professional* (kurz BMP genannt) aus Plön bekommt Konkurrenz aus Bochum. STARBYTE bringt nämlich nun das heißerwartete STARBYTE SUPER SOCCER (kurz SSS genannt) heraus, das alle bisher dagewesenen Fußball-Manager-Programme in den Schatten stellen soll.

Im Vergleich zu gewöhnlichen Programmen dieser Art bietet SSS nicht nur die Möglichkeit, in der 'normalen' Bundesliga zu spielen, sondern auch in einer Europa- und in einer Weltliga. Doch es kommt noch besser: Man(n)/frau kann überdies die abgelehnte Fußball-Reform von 1989 nachspielen!

Alle Spieler-Infos auf einen Blick.

Bevor es nach den obligatorischen Eingaben wie Spieleranzahl (1-6) und -namen auf den Rasen geht, muß noch eine ganze Menge getan werden. Zuerst sollte der 'Manager' sich den Kräftevergleich mit der gegnerischen Mannschaft ansehen und ihm entsprechend das eigene Team aufstellen. Nun muß die Taktik bestimmt werden, die die Einsatzstärke, den Verschleiß der Kräfte und die Verletzungsanfälligkeit der Spieler bestimmt.

Ein Blick auf die Transferliste läßt vielleicht ein Schnäppchen zu; schwache Spieler sollten für ein bis drei Wochen ins Trainingslager 'verbannt' werden. Banden- bzw. Trikot-Werbung ist wichtig und bringt Geld.

Meine Borussen hielten sich wacker.

Nun gut, die wichtigsten Punkte sind erledigt, der Anpfiff kann erfolgen. Wer möchte, der kann die Höhepunkte eines Matches in einer Zusammenfassung sehen. Nach Beendigung des Spieltags erhält der 'Manager' wichtige Informationen mitgeteilt. So kann beispielsweise ein Mann wegen Verletzung mehrere Wochen ausfallen, ein Spieler schlägt eine Film-Karriere ein, man bekommt einen geschenkt oder das Stadion erleidet Sturmschäden.

»Ein Meilenstein – von Starbyte gesetzt!«

SSS bietet eine Hülle an Background-Informationen. So führt das Programm über den Verein, über den Manager, ja gar über jedes Teammitglied eigene Statistiken, aus denen bis auf die Schuhgröße nahezu alles ersichtlich ist. Teilweise werden sogar Kurven- und Balkendiagramme zur Veranschaulichung geboten. Des weiteren gibt es Finanzstatistiken, Torschützenlisten, die Wahl der Auf- und Absteiger des Jahres und, und, und. Alles läßt sich im Rahmen dieses Berichts überhaupt nicht aufzählen.

Grafik ist nicht alles

Im direkten Vergleich bleibt SSS grafisch weit hinter BMP. Dafür ist es aber wesentlich übersichtlicher aufgebaut und einfacher zu bedienen. Bei der PC-Version gibt's übrigens digitalisierte 'Stadion-Atmosphäre' mit Durchsagen, Schlachtrufen etc.

Dadurch, daß sich die Werte der Spieler ständig ändern und damit auch ihr Transferwert, der Transfermarkt wie in der Realität geschlossen wird, Spieler sich nicht sofort entscheiden, ob sie 'überwechseln' und einige Kleinigkeiten mehr, liegt der Realitätsgrad bei SSS jedoch merklich höher als beim BMP. Und dies ist letztendlich doch das, was ein Manager-Programm auszeichnet.

Angriff, Schuß und Toor!
Fotos: Amiga

So muß ich festhalten, daß mir BMP zwar grafisch wesentlich besser gefällt, SSS jedoch tiefer und realitätsnäher in die Materie geht, mir einiges mehr an Spaß bereitet und zudem zehn Mark billiger als BMP ist. In meinen Augen ist SSS Starbytes bisher bestes Produkt und der wohl komplexeste Fußball-Manager bis dato. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	4
Realitätsnähe	11
Spielaufbau	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

OLIVER HECK
FUNNY-SOFTWARE

SUPERPREISE
TOPAKTUELL
EXPRESS

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Laden: Stuttgarter Straße 99
Telefon 07 11/8 56 85 34 – 85 03 25

Floppy 5.25" extern 40/80 Tracks DM 154,00
Sonderpreis solange Vorrat reicht!

Wir wünschen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr.

*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***

FUNNY SOFTWARE FREIBURG

SCHREIBERSTR. 18
7800 FREIBURG
TEL. 0761/382590
BTX 20011/0711/850325

Für A500 Speicher-Erweiterung auf 1 MB DM 74,00

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-, Eilzuschlag DM 7,00, Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-;
* bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Construktions Kit(e)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	-	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Arachnophobia	-	-	69,95
Armalyte	64,95	64,95	-
Armor Alley	-	-	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale 3	67,95	-	76,95
Battle Chess I2	-	-	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Beast Buster	72,95	-	-
Big Business	58,95	58,95	58,95
Big Deal	72,95	-	-
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Bill Elliots Nasc. Chall.	-	-	73,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brat	62,95	62,95	-
Brigade Commander	64,95	-	-
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	69,95	69,95
Cadaver	69,95	69,95	a. A.
Cadaver Level disk	42,95	42,95	a. A.
Captian Planet	64,95	64,95	-
Carlifornia Games 2	-	-	74,95
Castles	-	-	79,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Century	62,95	-	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Civilization	-	-	89,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Command H.Q.	-	-	89,95
Conflict Middle East	72,95	-	84,95
Corporation	-	-	89,95
Crash Course	-	-	74,95
Cruise for a Corps	72,95	-	-
Cubulus	59,95	-	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	-	-
Die Kathedrale	83,95	-	83,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95
Elvira 2	a. A.	a. A.	a. A.
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F 16 Falcon Collection	79,95	79,95	79,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk 2	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Face Off	64,95	64,95	64,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	89,95
Fort Apache	74,95	74,95	-
Formel 1 G.P.	69,95	-	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Game Pack 1, 2 oder 3	85,95	-	-
Gateway t. Savage Front.	-	-	77,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hägar	64,95	-	-
Hard Nova	62,95	-	74,95

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Harpoon	74,95	-	98,95
Heart of China	-	-	94,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
Hillsfar	69,95	66,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hunter	72,95	-	-
Ilyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	-	74,95
Jet Fighter 2	-	-	94,95
Jimmy Whit Snooker	69,95	-	-
Keys of Maramon	-	-	74,95
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Killing Cloud	62,95	62,95	79,95
Kind of Magic 3	63,94	-	-
Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	77,95	-	94,95
Last Ninja 3	79,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95
Lemminge	62,95	62,95	74,95
Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chooper	-	-	99,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Course 1-3 je	-	-	44,95
Links Pinhurst Course	-	-	49,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
Lotus Espr. Turbo Chal. 2	69,95	-	-
M.U.D.S.	69,95	-	79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Mad TV	a. A.	a.A.	a.A.
Magic Candle 2	-	-	72,95
Magic Pockets	64,95	-	-
Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Eur.	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	-	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Megafortress	-	-	84,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95
Megatraveller 2	-	-	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter II	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-
Might & Magic 2	72,95	-	72,95
Might & Magic 3	-	-	79,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Nebulus	62,95	-	-
Necronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
Nobunagas Ambition	-	-	86,95
No Greater Glory	-	-	82,95
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-
On the Road	69,95	69,95	69,95
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P.Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Pegasus	64,95	-	-
Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95
Police Quest 3	-	-	86,95
Pool of Radiance	68,95	-	68,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Ports of Call	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Predator 2	62,95	62,95	62,95
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
R-Type 2	67,95	67,95	-
R.S.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Red Baron (d	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	-
Rise o. t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop 2	59,95	59,95	-
Robin Hood	63,95	-	74,95
Rollerbabes	-	-	72,95
Rolling Ronnie	69,95	a. A.	a. A.
Rules of Engagement	64,95	-	74,95
Sands of Fire	-	-	74,95
Search for the Titanic	74,95	-	74,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Secret Weapone o. Luftw.	-	-	94,95
Silent Sevice 2	78,95	78,95	82,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest 4	96,95	-	96,95
Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starflight 2	66,95	-	-
Starlord	64,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Strike 2	-	-	74,95
Strike Fleet	64,95	-	-
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Team Suzuki	62,95	62,95	74,95
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Terminator 2	62,95	62,95	72,95
The Hunt f. t. Red Oct.	-	62,95	72,95
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Time Quest	-	-	78,95
Tony LaRussa Ult. Baseb.	-	-	83,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon 2	89,95	-	-
Traders	69,95	69,95	-
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a. A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican 2	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Ultima 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
UMS 2	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	-	-
Utopia	72,95	72,95	-
Vroom	64,95	64,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords *	67,95	-	67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzkey Icehock.	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzkey Iceh. 2	a. A.	a. A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Wild West World	84,95	-	87,95
Willy Beamish	-	-	86,95
Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
Wing Commander 2	-	-	78,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
Wing C. Speech	-	-	44,95
Winning 5	73,95	73,95	-
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfpack	72,95	72,95	84,95
World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
Worlds at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	79,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	-
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-grün	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent-rot	DM 34,95
Competition Pro, Standard Transparent-blau	DM 39,95
elektr. Bootselektor	DM 44,95

ZUBEHÖR:

Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
Reis-Ware Maus	DM 79,95
Color-Maus Graffiti m. Pad	DM 99,95
Synoro Express 3	DM 99,-
Amiga Action Replay 3f. A500	DM 199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM 219,-
Lopy Prof. 5.0	DM 000,-

Amiga 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis DM 799,-
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis DM 859,-
Amiga 500 plus DM 849,-
Amiga Farbmonitor 1084 S DM 579,-

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM 74,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM 79,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Kick Off 2	DM 134,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Railroad Tycoon	DM 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Elvira Mistress o.t. Dark	DM 139,35
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Monkey Island	DM 153,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Wolfpack	DM 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + P 15 Strike Eagle 2	DM 153,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Bundesliga Manager prof.	DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	1.8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1.0 MB	2.0 MB	4.0 MB	8.0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 1000 extern 2.0 MB DM 498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN:

3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM 154,-
5,25" Floppy Drive extern, sliml. abschaltb. f. A 500 solange Vorrag reicht	DM 154,-
3,5" Floppy Drive intern, f. A 500	DM 154,-
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM 159,-
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM 169,-
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM 20,-

FESTPLATTEN SCSI Systeme für A 500 im formschönen Gehäuse ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms	DM 1098,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM 1389,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1672,-

FESTPLATTEN Laufwerke für A 2000 SCSI-ALF 3 High-Performance:

40 MB Oktagon	DM 1209,-
52 MB 15 ms	DM 1309,-
105 MB 11 ms	DM 1512,-

weitere Größen auf Anfrage

Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM 1498,-
Flicker Fixer f. A500/2000	DM 299,-
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscreen-Monitor	DM 899,-

DRUCKER:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM 948,-
Farbbänder f. DL 1100 Color	DM 24,95
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM 2798,-
original CDTV v. Commodore inkl. Fernbedienung	DM 1489,-

Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt.

mit CIMS-Chips (Stereo)	DM 358,-
ohne CIMS-Chips (Mono)	DM 289,-

NEU * NEU * NEU
IM SAARLAND
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 14.00 bis 18.00 Uhr
Tel.: 06841/64587

NEU * NEU * NEU
IN HESSEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 bis 18.00 Uhr
FRANKFURT
Tel.: 069/627489

NEU * NEU * NEU
IN BAYERN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
MÜNCHEN
Tel. 089/761908

NEU * NEU * NEU
IN NORDRHEIN WESTFALEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
KAMEN
Tel. 02307/72181

NEU * NEU * NEU
IN BADEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
FREIBURG
Tel. 0761/382590

3,5"-Floppy Drive extern DM 154,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-GAMES UND ANWENDUNGEN AUF ANFRAGE

MIRRORSOFT

iMAGE WORKS

Wie man an den Spaß 'rankommt? Nichts einfacher als das: In der ASM 12/91 stellten wir Euch die erste Frage. In dieser und der nächsten Ausgabe bekommt Ihr die noch fehlenden zum Spiel der Firma Mirrorsoft: Mega lo Mania.

**Hier die zweite Frage:
Wie heißt die erste Epoche im Spiel Mega lo Mania?**

Die vollständigen drei Antworten schreibt Ihr dann auf eine Postkarte und schickt diese an:

**Tronic Verlag
„Mirrorsoft"
Postfach 870
3440 Eschwege**

Einsendeschluß ist der 2. 3. 1991!

1. Preis: Flugticket „Round the World" für zwei Personen mit o.a. Flugroute plus 1.500 DM Taschengeld.

2. Preis: Reise ins „Euro-Disneyland" bei Paris.

3. Preis: Persönliches Mega lo Mania (Portrait des Winners wird eingescannt).

4.-10. Preis: je ein Mega lo Mania.

ALOHA

LOSER

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

SONDERPREIS-AKTION zum Kennenlernen!

4,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, schaltet Ihre Speichererweiterung softwaremäßig resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, bis zu 4 Laufwerke gleichzeitig werden unterstützt!
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4,KwikBackup und SD-Backup)
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art. Beide Programme komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor, Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Boot- und Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen **komplett in deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, sehr umfangreich **mit deutscher Anleitung !**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **deutscher Anleitung**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 12,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung. 2 Disk DM 8.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorenn-Spiel, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons mit Drachen und anderen Ungeheuern! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! **Benötigt 1MB-Speicher**
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC G**eldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulderdash-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit **15!** Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 8,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 36,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 40,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 8,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 8,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

018 **MS-TEXT** eine gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 40,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 8,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 8,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 32,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 20,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 32,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 12,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

EINSTEIGER-PAKET geeignet für AMIGA-Anfänger mit **CLI-Hilfen,Infos,Demos usw.**
10 Disks DM 40,-

SUPER-PAKET bestehend aus Textverarbeitung,CAD,Haushaltsprogramm,Anti-Virus-Disk,Spielen und nützlichen Hilfsprogrammen für die tägliche Arbeit am Amiga !
15 Disks DM 55,-

SPIELE-PAKET I + II, je 10 Disks,
je Paket DM 40,-

GIR UND SEINE GIER

NOVA 9

System PC (VGA, AdLib, Soundblaster), empf. VK-Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** Dynamix, U.S.A., **Muster von:** Hersteller.

Saurier im Anflug.

Wenn eine Regel Gültigkeit hat auf der Welt, dann diese: Besonders fiese Fieslinge kehren immer zurück. So auch hier.

Gir Draxon, der Emporer aus *Dynamix* STELLAR 7, ist seinem sicheren Ende natürlich entgangen und auf einem Planeten notgelandet. Hier nun startet er seinen Rachefeldzug gegen den tapferen Helden der Galaxis und erobert Planeten um Planeten mit seinen neuen Kampfmaschinen. Diesem Treiben kann man nicht tatenlos zusehen.

Arnie läßt grüßen.

Diese nicht ganz neue Geschichte wird dem geneigten Spieler in einer fantastischen, filmähnlichen Vorspannsequenz erzählt, die den Vergleich zu *Wing Commander* nicht zu scheuen braucht. Am Spielprinzip selbst hat sich nichts geändert.

Man fährt mit seinem Raven-Panzer über die verschiedenen Planetenoberflächen und schießt alles ab. Die Zahl der Level wurde auf neun aufgestockt und das Design etwas abgeändert, so gibt es jetzt z.B. auch Wasserplaneten. Grafisch und soundtechnisch ist gute Detailarbeit geleistet worden. NOVA 9 kann trotz des etwas angestaubten Spielprinzips stundenlang fesseln. Und da es für den PC ja ohnehin wenig gute Action-Programme gibt, sollte es auch in jeder guten Software-Sammlung vorhanden sein. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Fürsorgepflichten...

CENTER-BASE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Reline Software, **Muster von:** Hersteller.

... gilt es nachzukommen bei CENTERBASE, für das die Programmierer von RELINE verantwortlich zeichnen. Um gute Geschäfte zu machen muß man Mieter in jeder Beziehung zufriedenstellen. Nicht nur Wohnraum wird zur Verfügung gestellt, sondern auch die drei elementaren Grundbedürfnisse Nahrung, Wasser und Energie sollten befriedigt werden. Kommt man einer dieser Verpflichtungen nicht nach, wandern die Mieter zu einem von drei Konkurrenzunternehmen ab. Insgesamt ringen also vier Parteien um die Mietergunst und die Vorherrschaft auf dem Wohnungsmarkt. Diese vier Parteien können alle von menschlichen Spielpartnern, oder vom Computer übernommen werden.

Damit dies alles nicht zu trocken wird, haben die Macher dieses Programms einige Actionsequenzen eingebaut. Nahrungs-, Energie-, und Wasserproduktion müssen ebenso vom Spieler selbst übernommen werden, wie die Verteidigung der Basis.

Das Gameplay ist bis auf die Actionsequenzen menügesteuert. Hierbei fällt vor allen die gute Strukturierung dieser Menüs auf. In deren oberster Ebene geht es vor allen Dingen um die Information, welche dann unter dem Punkt 'Kontrolle' verarbeitet werden kann. Von letzterem Punkt aus werden Appartements, Roboter und so weiter bedient. Die Aufzählung sämtlicher Menüpunkte und Möglichkeiten, die einem dieses Game bietet, würde den Rahmen dieses Testberichtes sicherlich sprengen.

Die Grafik dieser Wirtschaftssimulation liegt deutlich über dem sonst für Games dieser Art üblichen Standard, gleiches gilt für den Sound. Auch die Anleitung gibt keinen Anlaß zur Kritik. Die Faszination dieses Spiels geht zu einem großen Teil von seiner Vielseitigkeit aus: Auf der einen Seite ist man stets rührend um seine Mieter bemüht, andererseits aber schreckt man nicht davor zurück, Roboter auszuschicken, um die Appartements der Konkurrenz zu verwüsten. Diese Vielfältigkeit in Verbindung mit den Actionsequenzen macht Centerbase zu meinem persönlichen Favoriten. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Kolonialwaren

CONQUESTADOR

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** German Design Group, 4755 Holzwickede, **Muster von:** Hersteller.

Mit CONQUESTADOR ist der GERMAN DESIGN GROUP ein Strategiespiel der anspruchsvollen Art gelungen. Obwohl es auf einem fiktiven Planeten spielt, spuken einem doch im Hinterkopf immer die spanischen Conquestadores herum, und auch die Abbildung des südamerikanischen Kontinents auf der Packung trägt zu einem nicht unwesentlichen Teil dazu bei.

Admiral Eugen überblickt die Lage.

Optionen satt

So nimmt es dann auch nicht wunder, daß das Ziel des Spieles die Entdeckung, Eroberung und Ausbeutung fremder Länder ist. Hierbei geht es aber nicht so brutal zu, wie es die Spanier seinerzeit in Südamerika getrieben haben. Grafisch, akustisch und auch von der Zahl der Optionen liegt das Game deutlich über dem Standard, der sonst bei Spielen dieser Art üblich ist. Die Vielzahl der Optionen hat natürlich auch einen Haken: Ohne sorgfältiges Studium der Anleitung wird man bei der Eroberung der neuen Welt nicht viel Erfolg haben. Auf der anderen Seite sorgen die vielen Entwicklungs-, und Eingriffsmöglichkeiten natürlich auch dafür, daß der Langzeitspielspaß garantiert ist.

Ein paar Worte zum Spielablauf: Jede Runde ist in vier Abschnitte gegliedert, wobei in der ersten, der Strategiephase, grobe Vorgaben gemacht werden. Von jenen hängt dann auch die Entwicklung in den folgenden drei Abschnitten ab. In den Gouverneurs-, Generals-, und Admiralsphasen werden von eben diesen Figuren ihren Fähigkeiten entsprechende Tätigkeiten ausgeführt. Admiräle befehligen Schiffe und kämpfen zur See, Generäle sind mehr oder weniger für den Landkampf zuständig, während Gouverneure vorrangig mit administrativen Aufgaben beschäftigt sind. Die Grenzen zwischen Generälen und Gouverneuren sind jedoch nicht so klar abgesteckt. Beide können sich über Land bewegen, ein Admiral ist jedoch nur auf See oder im Hafen zu finden.

Your move, Spieler 1! Wohin geht's nun?

»Conquestador – ein Muß für Strategiefans«

Die hohe technische Qualität und große Variabilität machen Conquestador zu einem Muß für Strategiefans.

■ *Dirk Fuchser*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Bomico und die drei Zwerge

Ein neues Bomico-Game rollt auf uns zu, hergestellt von der französischen Softwarefirma Coktel Vision, daß, von der Schreibweise her einen sehr außergewöhnlichen Titel trägt: Gobliiins. Jedes dieser drei „i"'s steht für einen der im Spiel vorkommenden drei Zwerge: Den Techniker, den Magier, den Krieger. Mit richtigem Namen heißen die drei unzertrennlichen, kühnen aber auch überaus spaßigen Gnome: Oups, Ignatius und Asgard.

Grafisch in hervorragender Qualität präsentiert sich das aus Frankreich stammende Adventure. Die Story zum Game könnte einem Kinderbuch entsprungen sein: Ein König hat den Verstand verloren. Allen liegt nun daran, ihn so schnell als möglich zu heilen. Dies kann aber nur mittels eines Zaubertrankes geschehen, dessen Rezeptur nur ein großer Magier kennt. Dieser jedoch ist sehr habgierig und verlangt entsprechende Bezahlung. Die drei mutigen Zwerge erklären sich nun bereit, alle möglichen (und unmöglichen) Taten zu bestehen, um die heilende Medizin vom Magier zu erhalten.

Die drei Süßen beim habgierigen Zauberer.

Hier beginnt das spannende Abenteuer. Große Rätsel, deren Lösung doch meist näher liegt, als man glaubt, müssen die drei bewältigen. Zombies, fleischfressende Pflanzen, unterirdische Gänge, Zaubertränke, Spinnen – die Ideen der französischen Spielemacher scheinen schier endlos zu sein. Ebenso angenehm, wie sich die Vielfalt des Programmes gestaltet, ist die Handhabung: Alles passiert durch Mausklick. Der Sound läßt leider etwas zu wünschen übrig, trotzdem reichte dieses Demo, um mich spontan in die Gobliiins zu verlieben. Leider kann ich weiter nichts tun, als mit Spannung auf die Master-Version zu warten. ■

Sandra Alter

Im Schatten des Dämon

VENGEANCE OF EXCALIBUR

System: PC (AT, mind. 8 MHz, EGA, VGA, AdLib, Roland, HD & Maus empf.) (getestet), Macintosh, Amiga, Atari ST, empf. **VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Virgin, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Ob man nun die Vorgeschichte dem Handbuch oder dem reich bebilderten Vorspann entnimmt, eines wird bei beiden Varianten mehr als deutlich: Die Welt steht vor einem Abgrund. Nicht genug damit, daß der König von England mit einem Zauberspruch versteinert und die Adelsfrau Nineve gekidnappt wurde, das Zauberschwert Excalibur verschwunden ist, die Moslems in Spanien einfallen und von dort ein mysteriöser Schatten-Dämon seine Ränke gegen England schmiedet, nein, zu alledem spielt auch noch das Wetter auf der Insel verrückt: Der stete Nieselregen hat aufgehört.

Die Welt spielt verrückt – Zeit für Adventurer, der Sache nach zugehen. Foto: PC

So ist es an dem Spieler, mit vier Getreuen von Portsmouth aus nach Spanien überzusetzen, um all die verworrenen Geheimnisse und Aufgaben zu lösen, die schließlich zum großen Finale mit dem Schwert Excalibur gegen den Schatten-Dämon führen. VENGEANCE OF EXCALIBUR bleibt dabei vom Spielaufbau her identisch zu seinem direkten Vorläufer *Spirit of Excalibur* - sogar die alten Charaktere können übernommen werden. Komfortable Iconsteuerung für die Party, in Kampfsequenzen und anderen Aktionen macht das Spielen kinderleicht, nur die zuweilen langen Ladezeiten trüben den Spielfluß. Vengeance bietet sieben abwechslungsreiche Episoden, sprich Teilaufgaben. Jedoch: Der Ablauf ist relativ gradlinig und mit wenig Sackgassen bestückt.

Bestimmte Spielzüge ergeben sich ganz automatisch durch Gespräche mit anderen Charakteren; der Schwierigkeitsgrad steigt nur gemächlich an. Für Profis sinkt damit die Herausforderung sichtlich, doch Adventure-Neulinge werden ihre Freude an der mittelalterlichen Atmosphäre, den vielen Gags und dem vielseitigen Spielgeschehen haben. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	7
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Der Mercedes unter den 5 Ringen

THE GAMES: WINTER CHALLENGE

System: PC (EGA & VGA (256 Farben), AdLib & Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** Accolade, England.

Lange dauert es nicht mehr, dann werden die Olympischen Winterspiele 1992 eröffnet. Ein Spektakel, das wohl einmalig sein dürfte, bei dem mittlerweile leider kaum noch der sportliche Aspekt bei den Austrägern im Mittelpunkt steht, sondern der Kommerz. Doch nicht nur diese wollen Geld machen, auch einige Software-Firmen heißen solche Ereignisse willkommen, um eventuell die 'schnelle Mark' zu machen.

ACCOLADE schließt sich da nicht aus und bringt rechtzeitig vor dem ersten Startschuß THE GAMES: WINTER CHALLENGE heraus. In acht verschiedenen Disziplinen messen sich hier die 'Athleten', wobei bis zu zehn (!) menschliche Konkurrenten antreten können. Sind es weniger, so übernimmt der Computer die restlichen. Kommen wir zu den einzelnen Disziplinen:

Grafisch gesehen ist jede Disziplin eine (winterliche) Pracht. Nur mit Bitmap-Grafik gab sich Accolade nicht zufrieden, sondern integrierte auch noch Vektor-Grafik wodurch ein guter dreidimensionaler Effekt entsteht.

Äußerst lobenswert ist die Steuerung (Joystick und/oder Tastatur). Sie ist durchdacht und von jedermann auf Anhieb zu beherrschen ... Weniger gefallen konnten mir die musikalische Untermalung und die FX, was sich aber nicht auf den Spielspaß auswirkt. Motivationsfördernd hingegen ist die Tatsache, daß beliebig viele Spielstände ebenso wie sämtliche Rekorde automatisch gespeichert werden. Doch der Hammer: Eine speicherbare Replay-Funktion erlaubt das Saven eines jeden Wettkampfs.

Ein Kapitel für sich ist das *Skispringen,*

Vorsicht vor den Kurven!

Anvisieren, abdrücken, treffen – mit ruhiger Hand kein Problem!

»Gold für Accolade – Winter Challenge zeigt, wie schön Olympiaden sein können.«

bedarf es doch einiger Übungssprünge, bis das optimale Timing für den Absprung gefunden wird und Weiten von über 100 Metern erreicht werden.

Meine Lieblingsdisziplin – *Biathlon* – verlangt Fingerspitzengefühl und gute Reaktion. Schön, daß sowohl im Stehen als auch im Liegen geschossen wird.

Beim *Bobfahren* ist Vorsicht vor allzu schnellen Kurvenfahrten geboten. Wer's übertreibt, fliegt wie auch beim *Rodeln* raus.

Rasant geht es als *Eisschnelläufer* auf Schlittschuhen her. Drei Runden lang sollte man sich die Lunge aus dem Leib 'skaten', damit man am Ende auf dem Treppchen steht und Gold (drei Punkte), Silber (zwei Punkte) oder zumindest Bronze (einen Punkt) bekommt.

Abfahrt und *Riesenslalom* sind recht schwierig, da man meist dazu verleitet wird, zu schnell zu fahren und somit durchaus mal ein Tor ausläßt. Dies führt unweigerlich zur sofortigen Disqualifikation.

Last but not least kommt der *Langlauf,* ein recht langweiliger Wettkampf....

Michael meint:

Eigentlich bin ich ja kein großer Freund von Sportspielen, auch mag ich den realen Wintersport nicht sonderlich – ich habe meine Brettl lieber vor dem Kopf als an den Füßen.

Diese winterliche Herausforderung hat es mir aber auf Anhieb angetan, insbesondere wegen der guten grafischen Gestaltung. Zwar werde ich trotz allem nicht mit dem 'Schifoahn' anfangen, aber mir immer wieder mit Genuß die Beine auf dem Computer brechen.

»PRIMA«

Was mir bei TGWC überhaupt nicht gefällt, ist die Tatsache, daß beim Skispringen nur ein Versuch gestattet ist. Ein zweites Springen hätte die Spannung gesteigert und wäre realistischer gewesen. Doch das Schlimmste: Rast die Spielfigur nach erfolgreicher Landung noch vor einen Baum oder in den Tiefschnee und stürzt, so wird der Sprung *nicht* gewertet!

Ansonsten handelt es sich bei diesem 'kühlen' Werk um ein technisch hervorragendes, realistisches und nicht zuletzt durch die drei Schwierigkeitsgrade lang motivierendes Programm. Ski heil! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

MEDIEVAL WARLORDS

System: Amiga (1MB), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Merit Software, **Muster von:** Hersteller.

ZAPPELRITTER

MERIT SOFTWARES Game erinnert ein wenig an Schach. Auch hier werden die Figuren wie auf dem Schachbrett umherbewegt. Eine Armee besteht aus zwölf Kriegern, jeder von ihnen besitzt verschiedene Eigenschaften. So mag der eine ein As im Bogenschießen sein, im Schwertkampf hingegen die vollkommene Niete. Jeder zeichnet sich durch die besonders gute Beherrschung seiner Waffe aus – ob Messer, Bogen, Axt oder Schwert. An welcher Waffe der Krieger seine Hausaufgaben gemacht hat, verrät ein Display, sobald derselbe angewählt wurde. Auch in diesem Game haben die Gegner mit den Distanzwaffen nicht die besten Nehmerqualitäten.

Das Terrain, auf welchem sich die Schlacht zutragen soll, ist einer von vier, vom Spieler auswählbaren, Schauplätzen. Auch die Gegenden sind von unterschiedlicher Natur, so daß dem Spieler jeweils andere Strategien und Taktiken abverlangt werden. Pro Runde darf jeder Krieger einmal bewegt werden und einmal angreifen.

... darf sich der Krieger einmal bewegen, angreifen und sich dann nochmal bewegen. Dieser Modus muß unbedingt

Im Double-Attack-Mode

vor Spielbeginn eingestellt werden. Bei der Anwendung des Double-Attack-Modus sollte man sich beeilen, denn, spätestens nach 240 Sekunden ist der Gegner an der Reihe. Hier ist es gleich, ob man schon alle Krieger bewegt hat oder nicht.

Ziel des Spieles: Schicke die Armee des Gegners in die ewigen Jagdgründe! Dieser Gegner kann in Ermangelung eines menschlichen Gegenspielers natürlich vom Computer übernommen werden. Per Modem läßt sich auch eine Partie gegen einer Partner an einem anderen Computer spielen. Grafisch ist das Werk – was meinen Geschmack anbetrifft – etwas zu dürftig ausgefallen, da die kleinen, zappeligen Gestalten auf dem Schirm eher allem anderen als edlen Rittersleuten ähneln. Der Sound beschränkt sich auf pure Kampfgeräusche, ja, und die Bedienung, die ist manchmal ein wenig unpraktisch. Dann nämlich, wenn man den Ritter über eine etwas größere Entfernung bewegen möchte. Die englischsprachige Anleitung, welche der uns vorliegenden Version beiliegt, soll in Kürze gegen eine deutsche ersetzt werden, wenngleich die englische Ausgabe so leicht zu verstehen ist, daß keine wesentliche Frage offen bleibt. Ein nettes Game also, welches auf Dauer zu wenig Abwechslung bietet. ■

Dirk Fuchser

Ritter im Regen . . . *(Amiga)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	9
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

SPOT

System: PC, C-64 (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Virgin, USA, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Reversi-Verschnitt

SPOT, neuestes Denkspielchen der Firma VIRGIN, läßt kaum einen Zweifel daran, daß seine Spielregeln von *Reversi* abstammen. Dementsprechend gibt es nicht viele Grafik-Möglichkeiten. Es besteht zwar die Möglichkeit, ein Board zu editieren, aber der helle Wahnsinn ist das auch nicht gerade.

Um Spot zu gewinnen, gilt es die meisten Spielsteine auf dem Brett unterzubringen. Im Gegensatz zu Reversi gibt es bei Spot bis zu vier Mitspieler. Von jeder Farbe sind zu Anfang des Spieles zwei Steine vorhanden. Wird ein Stein auf ein an den Ausgangsstein angrenzendes Feld gesetzt, so erhöht sich die „Stein-Zahl“ um einen Punkt, wird ein Feld übersprungen, so verschwindet der Ausgangsstein. Dies tut man, um gegnerische Steine für sich einzunehmen, denn bei Besetzen eines neuen Feldes nehmen alle andersfarbigen, umliegenden Steine die eigene Farbe an. Wie kann man solch' ein Game ansehnlich – möglichst noch witzig – gestalten? Dem VIRGIN-Team hat es an dieser Stelle nicht an Ideen gemangelt. Zwei hübsche, freche Figuren wurden mit auf's Spielfeld gezaubert, die dafür sorgen, daß die Spielzüge ausgeführt werden. Hierbei vollbringen sie echte akrobatische Leistungen. Die 64er-Besitzer müssen auf diesen Luxus allerdings teilweise verzichten. Überhaupt ist Spot auf diesem System nicht besonders gut gelungen. Die Ladezeiten sind endlos! Nun man kann nicht alles haben. Auf dem PC ist dieses Game jedenfalls recht spaßig! ■

sat

Springende Punkte . . . *(PC)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	PC / C-64
Grafik	5 / 4
Anleitung	8 / 8
Spielablauf	7 / 5
Motivation	7 / 4
Gesamtnote	7 / 5

»BRAUCHBAR/DÜRFTIG«

0 21 54 61 59

ARBIROSOFT

0 21 54 61 59

AMIGA-Software

Titel		Preis
4D Sports Boxing		64.90
688 Attack Submarine	dt.	59.90
A320 Airbus *	dt.	99.90
Advanced Destroyer Sim.	dt.	69.90
Air Combat Aces		74.90
Air Sea Supremacy	dt.	74.90
Altered Destiny		69.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt.	59.90
Battle Isle	kpl.dt.	69.90
Battlechess 2	dt.	59.90
Bill Elliots Nascar Racing		74.90
Blue Max	dt.	69.90
Blues Brothers	dt.	59.90
Buck Rogers	kpl.dt.	84.90
Budokan		34.90
Builderland *	dt.	69.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	54.90
Bundesliga Mana.Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	64.90
Castles *	dt.	64.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	59.90
Champions of Krynn	dt.	64.90
Colonels Bequest		84.90
Conquest of Camelot		84.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt.	69.90
Curse of Azure Bonds	dt.	69.90
Das Boot	dt.	69.90
Das Stundenglas	kpl.dt.	69.90
Death Knights of Krynn	dt.	74.90
Defender of the Crown		29.90
Deuteros	dt.	74.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Double Double Bill	dt.	84.90
Drachen von Laas	kpl.dt.	59.90
Dungeon Master	kpl.dt.	64.90
Elvira	kpl.dt.	69.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	69.90
F-15 Strike Eagle 2	dt.	79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Face Off Icehockey		59.90
Fantasy World Dizzy		24.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt.	69.90
Ferrari Formula One		34.90
Flight of the Intruder	dt.	79.90
Flood	dt.	34.90
Football Crazy Collection	dt.	64.90
Gods	dt.	59.90
GP Tennis Manager	dt.	59.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Hanna Barbera Cartoons	dt.	54.90
Hard Nova	dt.	64.90
Harpoon	dt.	69.90
Heart of China *		84.90
Imperium	dt.	59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	59.90
Jones in Fast Lane *		79.90
Kick Off 2	kpl.dt.	54.90
Kings Bounty		69.90
Kings Quest 4		79.90
Kings Quest 5	dt.	84.90
Knights of the Sky *	dt.	79.90
Last Ninja 3	dt.	64.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Larry 3	kpl.dt.	84.90
Leisure Larry 5 *		99.90
Lemmings	dt.	59.90
Lemmings Data Disk *	dt.	39.90
Life & Death		59.90
Lord of the Rings *	dt.	69.90
Lotus Esprit Turbo 2	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
M.U.D.S.	kpl.dt.	64.90
Mad TV *		69.90
Manchester United Europe		59.90
Master Golf *	dt.	79.90
Mega lo Mania	kpl.dt.	69.90
Megatraveller 1	kpl.dt.	69.90
Merchant Colony	dt.	69.90
Midwinter 2	kpl.dt.	79.90
Might & Magic 3 *		69.90
Monopoly Deluxe		54.90
Nebulus 2	dt.	59.90
Oil Imperium	kpl.dt.	54.90
Outrun Europa	dt.	59.90
Pegasus	dt.	59.90
PGA Tour Golf	dt.	59.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2		84.90
Pool of Darkness *		69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	69.90
Populous-Promised Land	dt.	24.90
Power Monger	dt.	69.90
Quest for Glory 2		84.90
R-Type 2	dt.	64.90
Railroad Tycoon	kpl.dt.	79.90
Rise of the Dragon		79.90
Robin Hood	kpl.dt.	59.90
Rodland	dt.	59.90
Rules of Engagement		64.90
Secret Monkey Island	kpl.dt.	69.90
Shadow Sorcerer	dt.	69.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space Quest 3	kpl.dt.	79.90
Space Quest 4 *		84.90
Speedball 2	dt.	64.90
Starflight 2	dt.	59.90
Stratego	dt.	64.90
Test Drive 3 *		69.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Their Finest Hour Mission	dt.	39.90
Thunderhawk AH-73M	dt.	69.90
Traders	kpl.dt.	64.90
Ultima 6 *		79.90
Warlords		59.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Wolfpack	dt.	69.90
Wonderland	dt.	69.90

.....und viele weitere Programme!!!

PC-Software

Titel		Preis
4D Sports Driving (3&5)		69.90
Advanced Destroyer Sim.	dt.	69.90
Air Combat Aces	dt.	89.90
Air Sea Supremacy	dt.	89.90
Airline Transport Pilot		89.90
Are we there yet ? *	dt.	69.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Construction Set *		69.90
Bards Tale 3	dt.	69.90
Battle Command (3&5)	dt.	74.90
Battle Isle *	kpl.dt.	84.90
Battlechess 2	dt.	69.90
Battletech 2 *		89.90
Betrayal	dt.	79.90
Bill Elliots Nascar Racing	dt.	84.90
Bloodwych	dt.	79.90
Blue Max (3&5)		79.90
Blues Brothers	dt.	69.90
Broker King	kpl.dt.	69.90
Buck Rogers	kpl.dt.	84.90
Budokan	dt.	34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	59.90
Bundesliga Man.Prof. *	kpl.dt.	69.90
Cadaver *	kpl.dt.	74.90
Castles	dt.	79.90
Centurion-Def.of Rome	dt.	69.90
Champions of Krynn	dt.	69.90
Civilisation *		89.90
Conquest of Longbow *		84.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt.	69.90
Das Boot (3&5)		79.90
Demongate *		69.90
Die Kathedrale *	kpl.dt.	89.90
Elvira	kpl.dt.	89.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	84.90
F-117A Nighthawk	dt.	84.90
F-14 Tomcat	dt.	84.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Falcon 3.0 *	dt.	99.90
F-19 Stealth Fighter		79.90
Fate - Gates of Dawn *	kpl.dt.	84.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.	149.90
Great Courts 2 (HD)	dt.	69.90
Gunship 2000	dt.	84.90
Hard Nova	dt.	69.90
Heart of China		84.90
Immortal	dt.	69.90
Imperium	dt.	69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	69.90
Indianapolis 500	dt.	69.90
Kings Quest 5 (HD)	kpl.dt.	99.90
Knights of the Sky	dt.	89.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	69.90
Leisure Larry 1 (VGA)		84.90
Leisure Larry 3 (3&5)	kpl.dt.	84.90
Leisure Larry 5 (HD)	dt.	84.90
Lemmings (3&5)	dt.	79.90
Lemmings Data Disk *	dt.	39.90
Life & Death 2		69.90
Links (HD)	dt.	84.90
Logical	dt.	59.90
Lord of the Rings 2 *	dt.	79.90
M 1 Tank Platoon	dt.	79.90
Mad TV *		84.90
Manchester United Europe *		69.90
Mario Andretti	dt.	69.90
Martian Dreams (HD)		79.90
Martian Memorandum		84.90
Mega Fortress		79.90
Megatraveller 1	kpl.dt.	79.90
Megatraveller 2		79.90
Merchant Colony	dt.	74.90
Midwinter 2 *	kpl.dt.	84.90
Might & Magic 3		79.90
No Greater Glory		74.90
Oil Imperium	kpl.dt.	54.90
PGA Tour Golf	dt.	69.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 3	dt.	84.90
Pool of Darkness		69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	69.90
Populous-Promised Land	dt.	24.90
Quest for Glory 2 (3&5)		84.90
Railroad Tycoon	dt.	79.90
Rasender Reporter *	kpl.dt.	69.90
Red Baron (HD)	kpl.dt.	84.90
Riders of Rohan	dt.	89.90
Rise of the Dragon	kpl.dt.	84.90
Robin Hood (3&5)	dt.	69.90
Rules of Engagement		79.90
Secret Monkey Island	kpl.dt.	84.90
Secret Weapons Luftwaffe		84.90
Shadow Sorcerer	dt.	79.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Sorcerers Appliance	dt.	84.90
Space Quest 1		84.90
Space Quest 3 (3&5)	kpl.dt.	84.90
Space Quest 4 (HD)		84.90
Space Quest 4 *	kpl.dt.	84.90
Speedball 2	dt.	79.90
Star Trek *	dt.	79.90
Team Suzuki	dt.	69.90
Test Drive 3	dt.	74.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Their Finest Hour Mission	dt.	39.90
Thunderhawk AH-73M *		84.90
Timequest *		79.90
TV Sports Boxing *		84.90
Ultima 6 (3&5)		79.90
Ultima 7 *		84.90
Warlords		69.90
Wayne Gretzky 2 (3&5)		69.90
Western Front		79.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish	dt.	84.90
Wing Com. Speech (HD)	dt.	44.90
Wing Commander (HD)		79.90
Wing Commander 2 (HD)	dt.	84.90
Winter Challenge	dt.	79.90

.....und viele weitere Programme!!!

Wir wünschen allen Freunden, Bekannten und unseren Kunden ein Frohes Weihnachtsfest und ein glückliches und gesundes Jahr 1992!

Bitte beachten! Wir machen Winterurlaub!
In der Zeit vom **21.Dezember 1991** bis einschließlich **05.Januar 1992** bleibt unser Versand geschlossen!
Während dieser Zeit können weder telefonische noch schriftliche Bestellungen bearbeitet werden!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

✉ *ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ (0 21 54) 61 59, Fax 85 42*

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 01/92

OLDIE IM JANUAR

Rettet die OIDS!

OIDS

System: Atari ST (keine weiteren Systeme), **damaliger empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** FTL Games, Software Heaven/MirrorSoft, **Muster aus:** ASM-Archiv.

Der Name FTL bürgt für allerhöchste Qualität. Dies ist spätestens seit dem Erscheinen von 'Dungeon Master' bewiesen. Doch bereits vor diesem Mega-Knaller – nämlich 1987 – erschien ein Action-Programm, das vom Spielspaß her mindestens genausoviel bot wie das Rollenspiel. Der Name: OIDS!

OIDS sind kleine, höfliche und friedliebende Roboter, die von ihren Erschaffern – den 'Biocretes' – zur Fabrikarbeit gezwungen werden. Doch damit nicht genug. Sie werden zudem schlimmer als Dreck behandelt und müssen unter widrigsten Bedingungen arbeiten.

Des Spielers Aufgabe besteht nun darin, das Zepter in die Hand zu nehmen und die Kleinen von ihrem Schicksal zu erlösen.

Leichter gesagt als getan, denn das eigene Raumschiff reagiert empfindlichst auf die Anziehungskraft der Planeten. Hinzu kommen unzählige Gefechtsstationen der 'Biocretes', welche haufenweise Schüsse und Raketen abfeuern. Hier ist allerhöchstes Fingerspitzengefühl beim Steuern und Schießen angesagt. Ebenfalls als gemein erweisen sich Magnetfelder, welche das Raumschiff anziehen oder abstoßen.

Das Spielziel liegt nun darin, die auf den Planeten verstreuten und in Gefängnissen gehaltenen OIDS zu finden und zu befreien. Dazu müssen diese aufgeschossen werden – die Gefängnisse, nicht die OIDS. Die kleinen Roboter laufen daraufhin wie wild umher, winken und wollen gerettet werden. Gutmütig wie ein ST-Spieler eben ist, macht er dies auch, und die nur wenige Pixel großen – aber gut animierten – Sklaven kommen an Bord. Vorausgesetzt, es wird sanft neben ihnen gelandet, ohne daß das Raumschiff zu Bruch geht. Vermieden werden sollte das Abschießen der umherlaufenden OIDS. Auf Blei reagieren diese nämlich ziemlich sauer, sprich: Sie 'fackeln ab' und scheiden dahin.....

Mit diesem Programm hat FTL meines Erachtens das beste *Thrust*-ähnliche Spiel geschaffen, das bisher auf den Markt kam. Es ist nach wie vor eines meiner größten Favoriten, und ob man's glaubt oder nicht, wegen diesem Meisterwerk – das für mich ein Mega-Hit ist – habe ich mir einen Atari ST gekauft – nur deswegen! ■

Hans-Joachim Amann

08060

„Oids" ist auch heute noch eines der besten Spiele überhaupt.

STEIGENBERGER Hotelmanager

Nach einer Erbschaft entschließen Sie sich ins Hotelfach einzusteigen. Sie stellen sich den Herausforderungen, die an einen Manager in diesem Wirtschaftsbereich gestellt werden.

Personaleinsatz, Preisgestaltung, Verkaufsförderung und all die anderen "kleinen Sorgen" eines erfolgreichen Geschäftsmanns gehören zu ihren Aufgaben.

Am Ende steht, nach erfolgreichem Management, der Ruhm. Sie leiten ein Hotel mit Weltruf.

Natürlich ein Steigenberger – Hotel.

Der Pool Ihrer Hotelanlage. Anfangs nicht zu bezahlen, später ein Muß.

Herzlich willkommen. Ein gut belegtes Hotel ist der Schlüssel zum Erfolg.

HOTEL FRANKFURTER HOF

C 64 PC Amiga

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

HABEN SIE FRAGEN ZU BOMICO – SPIELEN? EIN ANRUF GENÜGT.
TEL: 06107 – 62067

BOMICO GmbH • Am Südpark 12 • 6092 Kelsterbach

Die Geister, die er rief . . .

SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE

System: PC (Grafik- und Soundkarten, Festplatte dringend empfohlen!), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Legend/Accolade, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Ernie ist wieder da! Der Schrecken aller wohlgeformten Mädels macht den Campus erneut unsicher. SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE, zweite Folge des umwerfenden College-Adventures, ist endlich fertig. Vom zaghaften Zauberlehrling zum mannhaften Mädchenhelden mutiert, beginnt Ernie sein zweites Studienjahr.

Zunächst geht es um seine Aufnahme in die begehrte „I Delta Phart"-Bruderschaft. Eine Woche lang muß Ernie die haarsträubendsten Aufgaben erfüllen, um vor dem mißgünstigen Chef zu bestehen. Nebenbei muß unser Held das Geheimnis der *Sorcerer's Appliance* lüften, um schließlich die Universität selber zu retten.

Klar, daß es nicht ohne weibliche Hilfe geht. Doch kann sich Ernie nicht nur auf seine herbeigezauberte Superfrau Eve verlassen, sondern muß ausführlich auf andere Weiblichkeit zurückgreifen. Die weitverzweigten Tunnel, verstreuten Hilfsmittel und ein enger Stundenplan bringen Ernie schnell ins Schwitzen. Die teils happigen Rätsel sind eher Adventure-Veteranen ans Herz zu legen.

Vieles ist neu auf dem Campus.

»Lachmuskelmörder Ernie ist wieder auf der Pirsch«

Neben der englischen Anleitung liegen den Disketten ein Tunnelplan, die unvermeidliche Registration Form und eine Musik-Lektion bei. Ein rundes Paket für nächteweise Spaß, leicht getrübt durch Übernahme vieler Grafiken des Vorgängers. Was wird sich Meretzkys Team im dritten Teil für Räumlichkeiten ausdenken? Zunächst aber heißt es, das Spell Book zücken und draufloszaubern!

ev ■

An der Uni wartet viel Arbeit.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Parser/Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Kreiiiiiiiiiisch . . .

BABY JO

System: Amiga & PC getestet, ST, Atari ST, PC (reingeschaut), **empf. VK-Preis** ca. 80-100 DM (je nach System), **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Nun hat BABY JO also den Weg in die Redaktion gefunden – ob es denselben nach Hause ebenfalls findet, liegt an Euch. Denn: In LORICIEDS neuem Jump & Run muß der Säugling zahlreiche Hindernisse überwinden, Feinden ausweichen und Gegenstände sammeln, bevor er sicher in seinem Bettchen landet.

Bis dahin ist es aber ein langer, beschwerlicher Weg. Da ist z.B. ein Vogel, der dauernd Eier legt und Klein-Jo damit traktiert. Sind jene jedoch gelandet, verwandeln sie sich in Spiegeleier (=Bonuspunkte) oder Superwindeln, die höhere Sprünge erlauben. Weitere Features sind Energie-(Milch-)flaschen, Erste-Hilfe-Koffer, Rasseln (diese werden zu Wurfgeschossen, die man geschickt gegen Bienen, Vögel, Würmer und alle anderen Feinde einsetzen kann) und vieles mehr.

Statt Entenbraten eine Mohrrübe.

Technisch weist BABY JO deutliche Schwächen auf. Auf dem Commodore-Rechner ruckelt es etwas, wenn der kleine Held durch die einzelnen Landschaften läuft, auf dem PC ist das Scrolling eine Katastrophe. Auch die Musik, anfangs ganz nett, nervt mit der Zeit (die FX hingegen sind witzig. Den PC-Sound sollte man erst gar nicht anwählen, ächt ätzend, ey!

Während das Game auf dem Amiga wirklich Spaß macht, weil die vier Level gar nicht mal so leicht sind, kann man die PC-Version wirklich abhaken – schnell hat man dank der ungenauen Kollisionsabfrage (Feinde werden getroffen, obwohl die Rassel sie nicht mal berührt) das erste Level geschafft und der Rest ist auch nicht schwieriger.

Kurzum: Die Amiga-Freunde dürfen sich BABY JO ruhig mal anschauen, PC-Besitzer sollten besser die Finger von lassen. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Amiga/PC	
Grafik	6/2
Sound	6/1
Spielablauf	8/3
Motivation	9/3
Gesamtnote	8/3

»BRAUCHBAR/PEINLICH«

1 92

SECRET SERVICE

Abrams Battle Tank	94
Altered Beast	78
Apprentice	85
Arcus Odyssey	94
B.A.T.	82
Battle Isle	79
Cadaver – The Payoff	86
Chip's Challenge	78
Crystals of Alborea	79
Devil Crash	94
EA Ice Hockey	95
Elite Plus	95
Fate – Gates of Dawn	85
Fire Ant	85
Fortress of Fear	85
G-Loc	78
Gods	95
Golden Axe	82
Gremlins 2	85
Heavy Metal	94
Legend of Ferghail	82
Lemmings	82
Line of Fire	95
Lotus Turbo Challenge II	94
M.U.D.S.	82
Marvel Land	78
Might & Magic II	85
Mighty Bombjack	85
Navy Seals	78
Nebulus II	82
Ports of Call	95
Ridung Hero	82
Rodland	78
Rolan's Curse	94
Soccer Boy	82
Stellar 7	78
Super Mario Bros.	78
Super Mario Land	79
Super R.C. Pro-Am	85
Thunderforce III	94
Total Recall	78
Turn'n'Burn	79
Wonderboy in Monsterland	95

HINT HUNT 96
HOW TO PLAY SECRET SERVICE 104

STILLER 94

Keine Mark für Donald Duck!

Einige Leute haben sich darüber beschwert, daß ich bei manchen Fragen gleich die Antwort gebe. Klar, damit bringe ich die potentiellen Antwortgeber um ihr Brot, andererseits erspart es doch dem Fragenden einiges an Wartezeit. Und soviel verrate ich ja auch nicht, ich bin ja nur Experte in Sachen Sierra und Lucasfilm, und es gibt noch so viele andere Themen, bei denen es Probleme geben kann. Also nicht böse sein, wenn ich meinen Schnabel mal nicht halten kann.
Noch eine kleine Bitte: Nichts gegen Pseudonyme, aber gebt doch bitte zusätzlich noch den richtigen Namen an. Es ist nämlich irgendwie ein dummes Gefühl, einen Scheck auf den Namen Donald Duck auszustellen. Pseudonyme werden wir zwar auf Wunsch noch unter die Beiträge setzen, Bezahlung gibt es allerdings nur noch, wenn im Brief auch noch der korrekte Name genannt wird. Alles klar? Dann zeigt mir, daß Ihr es kapiert habt und sendet mir nicht nur viele, sondern auch viele richtige Briefe mit Tips und Tricks an die bekannte Adresse:

TRONIC-VERLAG
Secret Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Rodland

In die Highscore-Liste sollte man sich als *Cheddas* eintragen. Danach hat man im Zwei-Spieler-Modus unendlich *Continues,* wenn man nach dem letzten Ableben den Feuerknopf drückt. Spielt man alleine, sollte man die zweite Figur von Zeit zu Zeit wenigstens ein wenig einsetzen, sonst ist es nichts mit dem Cheat. ■

Carsten Hassenpflug

Ähnliches soll auch auf dem C-64 funktionieren, wenn man *Only Joking!* einträgt.

Andreas Wesche

Total Recall

Für unendlich viel Energie im ersten Level sollte man im Titelbild *LISTEN TO THE WHALES* eingeben. Möchte man auch im zweiten Level mehr Saft haben, sollte man dort in den Pausenmodus gehen und *JIMMY HENDRIX* eingeben, wobei für das Y ein Z gedrückt werden muß. Wenn es nicht auf Anhieb klappt, sollte man es mehrmals versuchen. ■

Spirit

Altered Beast

Fünf Extraleben erhält man auf dem Master System, wenn man im Titelbild das Steuerkreuz nach links oben drückt. ■

Patrick Seufer

Navy Seals

Für unendlich viele *Continues* sollte man in der Highscore-Liste *PSBOYS* eingeben. ■

G-LOC

Wer eine ordnungsgemäße Wirkung des Steuerpads haben möchte, der halte vor dem Einschalten des Geräts die Tasten *unten, Knopf 2, Start* gleichzeitig gedrückt! (Warum steht sowas eigentlich nicht in der Anleitung?!) ■

Arno Candel

Super Mario Bros.

Wenn auf dem NES alle Leben verheizt sind, ganz einfach auf Joypad 1 den Knopf A und auf Joypad 2 *Start* drücken. Nun kann man mit drei Leben im zuletzt gespielten Level weiterspielen. ■

Chris Geist

Chip's Challenge

Die in der Ausgabe 11/91 vorgestellten Paßwörter gelten auch für den PC. Allerdings gibt es dort keinen Fraktalgenerator. Und noch ein kleiner Tip, der leider nicht im Handbuch steht: Drückt man im Vorspann die Taste *R,* so kann man die Tastaturbelegung umdefinieren – über den Cursorblock spielt es sich wesentlich angenehmer! ■

Mad Mike

Stellar 7

Startet man das Spiel auf dem PC mit *STEL7 CHT,* so bekommt man unendlich Leben. ■

Claus Weißenberger

Marvel Land

Zunächst einmal die Liste aller Level-Paßwörter:

Level 1: *LUXCIE, MOLE, COASTER, CAPTAIN, CONDOR, FLORRIE.*

Level 2: *DENCHAN, TEPPOU UO, YARI MOGLE, JET MOGLE, SAMEZAME, DEMONANGLE, SYLPHE.*

Level 3: *BAKUDAN, BEROCANDY, BARBARA, O GUCCI, TOTENMOGLE, A LA MODE, SWEETIE.*

Level 4: *CHULIP, ICEMAN, PENGINSAN, MEDUSAHEAD, CHAMELEON, TRIDENT.*

Und hier noch einige Tips zum Spiel selbst:

Es müssen vier Elfen aus den Händen böser Zauberer befreit werden. Gewinnt man am Ende eines Levels den Kampf gegen den Endgegner, wird jeweils eine Elfe befreit.

Im ersten Kampf wird an einem Walzenautomat *Junken Matches* gespielt, also das altbekannte Schere-Stein-Papier-Spiel, wobei man erstens gewinnen muß (der erste Druck auf C stoppt die Walze des Gegners, der zweite die eigene), und zweitens durch reaktionsschnelles Drücken des *Attack*-Knopfes dem Bösewicht eins auf die Mütze geben beziehungsweise sich verteidigen. Sieger ist, wer dreimal beim Angriff erfolgreich war.

Im zweiten Kampf geht es darum, den Wasserballon des Bösewichts durch Überfüllung zum Platzen zu bringen und gleichzeitig den eigenen trocken zu halten. Am einfachsten geht es mit Dauerfeuer auf die dritte Pumpe der zweiten Reihe, die dritte Pumpe der ersten Reihe leert den eigenen Ballon.

In der dritten Runde gilt es, auf einer Wand von Drehtafeln eines der ähnlich aussehenden Symbole zu identifizieren. Wer als erster drei Mal erfolgreich war, hat gewonnen.

Im vierten Kampf taucht man gleichzeitig mit dem Feind in einem Feld aus 9 Löchern unter. Beim Auftauchen gilt es, ähnlich wie im ersten Teil, rechtzeitig anzugreifen oder zu verteidigen. Gewinner ist, wer drei Treffer landen konnte. ■

Thunderstick

Turn 'n' Burn

Die folgenden Codes sollte man eintippen, während die Highscoreliste gezeigt wird: *WARDEN, DIAMOND, MAGGOT, KNUCKLES, MOUSEMAT, PRANG, ESSEX, FLOSSY.* ■

Spirit

Crystals of Alborea

Hier gibt es zwei weitere Möglichkeiten, sich das Leben etwas einfacher zu machen. Will man mit einem Schlag alle vier Kristalle in seinem Besitz haben, so wählt man im Auswahlmenü den Prinzen an, klickt auf das Flaschensymbol und drückt dann vier Mal die Tastenkombination *CTRL-G*. Nun verläßt man Jarel kurz und wählt ihn danach gleich wieder an, um das erweiterterte Inventar zu bewundern. Auf ähnliche Weise kann man auch für ein monsterloses Leben in Silmarils sorgen: Wieder Jarel nebst Flasche anklicken, dann einmal *CTRL-M* drücken, die Karte anwählen, wieder verlassen und nochmals anwählen. Entdeckt wurde dieser Cheat auf dem ST, sollte aber auch auf dem Amiga funktionieren. ■

Manuel Gerber

Super Mario Land

Einige Tips für den Game-Boy-Klassiker:

Gelegentlich gibt es hier das Problem, daß man als Super-Mario gewisse Gänge nicht betreten kann, weil man einfach zu dick ist. Mit einem kleinen Trick kann man jedoch auch solche Gänge betreten, was beispielsweise in Welt 1.3 ganz einträglich sein kann. So geht man vor: Man führt die Figur ganz einfach an den Eingang des entsprechenden Gangs heran, drückt das Steuerkreuz mehrmals nach gleichzeitig nach unten und rechts. Sobald Mario teilweise im Gang ist, hält man das Steuerkreuz nach rechts unten fest und quetscht sich mittels des A-Knopfes durch den Gang. ■

Christian Nissen

Hat man alle Leben verloren, wartet man einfach die Meldung *Game Over* ab und drückt dann schnell hintereinander auf die *Start*-Taste. Mit etwas Glück erscheint Mario dann mit zwei Extraleben in der zuletzt gespielten Welt. ■

Chris Geist

Battle Isle

Das *Battle-Isle*-Fieber hat scheinbar voll zugeschlagen – innerhalb einer Woche trudelten über zehn Briefe mit Paßwörtern und Strategietips hier ein. Klar, daß hier nicht alle abgedruckt werden können, es mußte leider eine Auswahl getroffen werden. Zunächst einige generelle Hinweise:

Anfangs sollte man seine stärksten Einheiten so oft wie möglich in den Kampf schicken, um Erfahrung zu sammeln. So erhält man sehr schnell eine starke Einheit, die sehr viel Schaden anrichten kann.

Das erste Ziel sollte die Zerstörung der Kampfrobo-

ter sein. Die Gegenpartei kann dann nur noch durch Zerstörung aller Einheiten gewinnen.

Das Klemmen und Blokken, das im Handbuch beschrieben wird, ist eine sehr gute Strategie. Besonders wenn die Gegenpartei auf der Straße steht, wird sie nicht viele Chancen haben.

Sind in einer Landschaft mehrere Depots verteilt, sollte man sich vorerst nur auf die Depots mit den besseren Truppen konzentrieren. Dadurch sichert man sich zumindest eines der Depots.

Stehen zwei Robotertruppen vor einem Depot, sollte man den Gegner zuerst das Gebäude besetzen lassen. Im nächsten Zug greift man das Depot einfach an – so vermeidet man nicht nur den Kampf mit der Gegenpartei, sondern übernimmt sie auch noch.

Sollte der Gegner ein Depot besetzen, so kann man mit seinen Einheiten die Felder ringsherum besetzen, so daß keine neuen Truppen auf das Spielfeld gebracht werden können.

Verfügt der Gegner über ein Transportflugzeug, muß immer eine schlagkräftige Truppe vor dem Hauptquartier gelassen werden. Der Gegner kann nämlich lange Strecken zurücklegen und das Hauptquartier schnell erobern. ■

Thorsten Hondorf

Grundsätzlich sollte man versuchen, einzelne Einheiten auf das Maximum zu bringen – Qualität statt Quantität ist empfehlenswert! So ist es möglich, mit etwa sechs Einheiten, die auf Maximum stehen, etwa 20 Einheiten mit kleiner Kampfstärke ohne Probleme zu zerstören.

Ist man von der Quantität her unterlegen, und das ist gegen den Computer meistens der Fall, sollte man nie in die Offensive gehen. Die beste Strategie ist es, dem Computergegner nie die Möglichkeit zu geben, mehrere Einheiten gleichzeitig anzugreifen. Gebäude, Berge oder auch dichter Wald stehen dabei hilfreich zur Seite. Dann kann man aus defensiver Position den Gegner zwingen, zwei bis drei Einheiten zu opfern.

Noch einige kleine Tips zu den einzelnen Einheiten: *Mechfusiliers* und *Supporter* sind für sich alleine recht wirkungslos, in ihrer Kombination ergeben sie jedoch eine schlagkräftige Truppe. *Recon Squads* sind ganz praktisch, da sie auch aus der zweiten Reihe angreifen können. Besitzt der Gegner sehr viele Bodentruppen, ist die *Heavy Artillery* ganz nützlich. Kämpfen *Mosquitos* gegen *Air Cavallery,* so haben die Blutsauger meist die Nase vorn. Allerdings kann nur die Kavallerie auch Bodenziele angreifen. *Battle Tanks* mit maximaler Kampfkraft erzielen durchschlagende Erfolge. ■

Axel Schulz

Und hier noch eine Liste mit allen Paßwörtern und einigen zusätzlichen Informationen zu den einzelnen Leveln von Battle Isle. ■

M. Detering & A. Schäfer

Codes zu Battle Isle

Abkürzungen:
HH – Two-Player Level
U – Anzahl der Units
D – Anzahl der Depots
P1 – Player 1
HC – One-Player Level
F – Anzahl der Factories
N – Unbesetzte Gebäude
P2 – Player 2

Level		HH/HC	Code	
00		HH	FIRST	
		P1	P2	
	U	6	6	
	F	0	0	
	D	0	0	
01		HH	GHOST	
		P1	P2	
	U	7	7	
	F	0	0	
	D	0	0	
02		HH	GAMMA	
		P1	P2	
	U	16	18	
	F	0	0	
	D	0	0	
03		HH	MARSS	
		P1	P2	N
	U	15	17	
	F	0	0	2
	D	1	1	
04		HH	EAGLE	
		P1	P2	
	U	20	21	
	F	0	0	
	D	0	0	
05		HH	METAN	
		P1	P2	N
	U	5	6	
	F	0	0	2
	D	0	0	2
06		HH	FOTON	
		P1	P2	N
	U	22	22	
	F	0	0	2
	D	0	0	2
07		HH	POLAR	
		P1	P2	N
	U	3	3	
	F	0	0	4
	D	0	0	
08		HH	TIGER	
		P1	P2	N
	U	35	32	
	F	0	0	1
	D	0	0	
09		HH	SNAKE	
		P1	P2	N
	U	19	19	
	F	0	0	1
	D	0	0	2
10		HH	ZENIT	
		P1	P2	N
	U	23	23	
	F	0	0	1
	D	0	0	2
11		HH	DONNN	
		P1	P2	N
	U	52	49	
	F	0	0	2
	D	0	0	
12		HH	VESTA	
		P1	P2	N
	U	29	30	
	F	0	0	6
	D	0	0	
13		HH	OXXID	
		P1	P2	N
	U	8	8	
	F	0	0	2
	D	0	0	4
14		HH	DEMON	
		P1	P2	
	U	83	83	
	F	4	4	
	D	3	3	
15		HH	GIANT	
		P1	P2	N
	U	67	64	
	F	0	0	4
	D	0	0	5
16		HC	CONRA	
		P1	P2	
	U	7	5	
	F	0	0	
	D	0	0	
17		HC	PHASE	
		P1	P2	
	U	5	7	
	F	0	0	
	D	0	0	
18		HC	EXOTY	
		P1	P2	
	U	7	9	
	F	0	0	
	D	0	0	
19		HC	MOUNT	
		P1	P2	
	U	7	11	
	F	0	0	
	D	0	0	
20		HC	FIGHT	
		P1	P2	N
	U	14	13	
	F	0	0	
	D	0	0	2
21		HC	RUSTY	
		P1	P2	N
	U	10	13	
	F	0	0	1
	D	0	0	3
22		HC	FIFTH	
		P1	P2	
	U	23	27	
	F	0	0	
	D	2	3	
23		HC	VESUV	
		P1	P2	N
	U	13	28	
	F	1	0	
	D	0	0	2
24		HC	MAGIC	
		P1	P2	N
	U	15	30	
	F	0	0	4
	D	0	0	1
25		HC	SPACE	
		P1	P2	N
	U	14	27	
	F	0	0	2
	D	0	0	2
26		HC	VALEY	
		P1	P2	N
	U	10	20	
	F	0	0	
	D	0	1	3
27		HC	TESTY	
		P1	P2	N
	U	34	23	
	F	0	0	2
	D	0	0	6
28		HC	TERRA	
		P1	P2	N
	U	27	48	
	F	0	0	1
	D	1	2	1
29		HC	SLAVE	
		P1	P2	N
	U	39	62	
	F	0	0	1
	D	0	0	2
30		HC	NEVER	
		P1	P2	N
	U	19	28	
	F	0	0	2
	D	0	0	2
31		HC	RIVER	
		P1	P2	N
	U	67	53	
	F	0	0	1
	D	0	2	2

Für Leute, die von den Kämpfen noch nicht genug gefordert wurden gibt es hier noch 2 Zusatzlevel

Level		HH/HC	Code	
32		HH	EUROP	
		P1	P2	N
	U	21	23	
	F	0	0	
	D	0	0	6
33		HH	STORM	
		P1	P2	N
	U	109	91	
	F	0	0	
	D	2	1	3

Lemmings

Die Levelcodes der PC-Version sind etwas anders ausgefallen, aber hier sind sie! ■

Marco Gersemsky

FUN:	CODE
01	-START-
02	IKHNLHCCCQ
03	NJLDLCADCY
04	JNLHCIOECY
05	LDLCAJNFCK
06	DLCIJNLGCT
07	HCAONNLHCX
08	CINNLDLICJ
09	CAKHMDLJCK
10	MKJOLHCKCP
11	OJMDHCALCO
12	JOLHCMOMCV
13	MDLCEJLNCV
14	DLCIJNMOCM
15	LCANNMDPCJ
16	CMONMLHQCL
17	CEJJNNHBDP
18	IJHNFLBCON
19	NJNFHCEDDN
20	JNNHCINEDK
21	NNHCAKNFDU
22	NHCMKLLGON
23	LCENLLFHDV
24	CINLLNHIDO
25	CAKJMNHJDT
26	IKHMNLBKDN
27	NJMFLCALDU
28	HMNLBIOMDT
29	ONHCAJNNDM
30	FLCMJLMODR

TRICKY:	CODE
01	HCENLMNPDS
02	CMNLMFLQDX
03	CAJJLDMBEV
04	MKJNLICCEJ
05	NHLLICEDER
06	HLDMCINEES
07	LLICAJLFEP
08	DMCMJLLGEY
09	MCAOLLDHES
10	CMNLLDMIEO
11	CEKJOLIJEJ
12	IKJOLICKEO
13	NHMLICALEW
14	HOLICMOMEW
15	MDMCAJLNEU
16	LMBIJNOOEY
17	ICANLMLPEU
18	CINLMDMQET
19	CAKHMMIBFN
20	IJJLFMCCFR
21	NHLFMCEDFQ
22	HLFMCIOEFW
23	NNICEJNFFK
24	NMBMJNNGFW
25	MCENLLFHFY
26	BINNNFIIFM
27	CAJJMFMJFR
28	IKHONICKFP
29	OHMFMCALFW
30	HMFMCIOMFP

TAXING:	CODE
01	ONICEKLNFS
02	FMCIKLMOFR
03	ICEOLONPFY
04	CINNMFMQFY
05	GAJJNLHBGQ
06	IJHLLHGCGV
07	NHNDHGADGM
08	HLDLGMNEGL
09	LDLGAJNFGS
10	DLGIJNLGGL
11	LGANNLDHGY
12	GINNLDLIGR
13	GAJHMLHJGV
14	IKHMDLGKGL
15	NHMDLGELGL
16	HMDLGMNMGU
17	MDLGEJLNGN
18	LHGMJNOOGO
19	HGENNOLPGL
20	GMOLOLHQGT
21	GAKHNNHBHS
22	IJJLFLGCHW
23	OHLFLGADHS
24	HLFLGINEHK
25	LFLGAKLFHU
26	NHGMKNNGHJ
27	LGANNLFHHL
28	GMNNLNHIHM
29	GAKJMFHJHT
30	IJHMFLGKHN

MAYHEM:	CODE
01	NJMFLGALHM
02	HONHGMOMHO
03	ONHGEKLNHX
04	FLGIJNMOHX
05	HGAOLONPHJ
06	GIOLONHQHS
07	GAJJLDMBIN
08	IKHNLIGCIL
09	NHLDMGEDIV
10	HLDMGIOEIL
11	NDIGAKNFIU
12	DMGIJNLGIO
13	MGANNLDHIL
14	GINNLDMIIU
15	GAKHMDMJIV
16	IKHOLIGKIU
17	NJMDMGALIM
18	HMDMGIOMIU
19	OLIGAKLNIT
20	LIGIJNOOIN
21	MGANNMDPIU
22	GINNMDMQIN
23	GAJJNNIBJW
24	MJJNNIGCJT
25	NJLFMGADJW
26	JNNIGMNEJJ
27	LNIGAKLFJL
28	FMGIJNLGJR
29	MGANNLFHJO
30	GMOLNNIIJQ

Legend of Faerghail

Wenn man seine Charaktere sehr schnell in höhere Ränge befördern möchte, ist folgendes Vorgehen ganz praktisch: Man besorge sich die *Totenmaske* aus dem vierten Level der Elfenpyramide und nehme einen möglichst schwachen Charakter in die Party auf. Diesen läßt man die Maske benutzen, woraufhin man gegen ihn kämpfen muß, was eigentlich nicht allzu schwer sein sollte. Wenn man dann gewonnen hat, bekommen die Charaktere mindestens 1.500 Erfahrungspunkte, Krieger, Barbaren und Paladine sogar über 3.000 Punkte. Das Ganze kann man natürlich beliebig oft wiederholen. Und wenn wir gerade beim Thema Erfahrungspunkte sind: Man sollte sich unbedingt vor den Unholden im sechsten Level der Zwergenminen in Acht nehmen! ■

Oliver Kredewahn

Nebulus II

Während des Vorspanns kann man sich aussuchen, ob man in Turm 5, 9 oder 13 beginnen möchte. Dazu sind ganz einfach die magischen Worte *ICEHOUSE, LOVEANDLOVE* oder *GREENTREES* einzutippen und die Bestätigung durch ein kurzes Bildschirmflackern abzuwarten. ■

Martin Busch

Golden Axe

Freie Levelwahl für alle! Im *Select Player*-Menü drückt man einfach eine Ziffer zwischen 1 und 8, wählt seine Figur aus und drückt anschließend den Feuerknopf. Zu beachten ist allerdings, daß die Ziffer nicht auf dem numerischen Tastenblock, sondern in der oberen waagrechten Reihe gedrückt wird. ■

Julian Bahrs

Riding Hero

Hier sind die 18 Paßwörter: *BBHNBH, BBKQCG, BBTHCH, BCSHDG, BCTQDH, BRFBFG, BRFMFH, CQDLGG, CQNCGH, CQSCHG, CQSMHH, MGJCJG, MKGLJH, MGTGKG, RBPGKH, RBTBLG, RBTDLH.*

Mit diesen Codes hat man das Motorrad *Type 3* mit den folgenden Daten in Runde 18: *Speed 330, Power 125, Body 40, Tire 100.* ■

Dennis Klemann

M.U.D.S.

Ein kleiner Tip, um schnell zu Geld zu kommen: Man sucht sich seine drei lahmsten Typen aus, oder kauft sich welche. Dann geht es in den Trainermodus und läßt die Drei trainieren, je länger, desto besser. Danach geht es auf den Sklavenmarkt, wo jeder der Typen für rund 10.000 Mäuse verscherbelt werden kann. ■

Hoga

Soccer Boy

Noch ein paar Paßwörter für den Game Boy:

22431, 03331, 53031, 36331, 17231, 42931, 56131, 51331, 97131, 08631, 01631. ■

Michael Koppe

B.A.T.

Nach der Ankunft am Astroport sollte man schnellstmöglich zur Spielhalle gehen und dort den Spielautomaten anwerfen und wieder ausschalten. Danach sollte man den Raum absuchen – man findet die gesamte Ausrüstung des Spiels (außer der DOP-Karte) auf dem Boden der Spielhalle. Herausgefunden wurde dies auf einem C-64, könnte aber auch auf anderen Systemen funktionieren. ■

Stefan Thür

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 08142/9011
Telefon: 08142/8273
Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

C64 Disketten	
3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM •	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BASKET MANAGER DT.	59,90
BETRAYAL DT.	59,90
BLACK GOLD KOMPL: DT •	45,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CAPCOM COLLECTION DT.	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CONQUESTADOR DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DARKMAN DT.	38,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS DT.	24,90
ELVIRA DT.	54,90
F1 G.P. CIRCUITS	34,90
F15 STRIKE EAGLE	45,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. •	39,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD	28,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
JAMES POND COLLECTION •	54,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MEGA TWINS •	38,90
MERCS DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MOVIE COLLECTION	54,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE • DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.	38,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. •	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
RODLAND DT.	38,90
ROLLING RONNY DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. •	47,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT. •	47,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPREMACY	59,90
SWAP DT.	38,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THUNDERJAWS	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. •	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

SONDERPOSTEN C64 DISK	
AFTERBURNER	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	19,90
CYCLES	24,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
NEUROMANCER	14,90
OUTRUN	17,90
PITSTOP 2	13,90
PREDATOR 2	14,90
SKATE OR DIE	19,90
SKI OR DIE	24,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRATEGO	24,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
UN SQUADRON	17,90
X-OUT	14,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

PC/IBM	
7 COLORS DT.	69,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT •	72,90
BILL ELLIOTS NASCAR RACING DT.	85,90
BIRDS OF PREY DT. VGA •	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. •	79,90
BLOODWYCH DT.	79,90
BLUES BROTHERS DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT. •	79,90
CASTLES VGA DT.	75,90
CIVILIZATION DT. •	85,90
CODENAME ICEMAN	49,90
COMMAND H.Q. DT.	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA •	89,90
DER RASENDE REPORTER DT.	65,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS - •	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.	89,90
F16 FALCON MK 3 DT. •	85,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GREAT COURTS 2 DT.	69,90
GUNSHIP 2000 DT.	85,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
IMMORTAL DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	29,90
JET FIGHTER 2 VGA	85,90
KAISER KOMPL. DT. •	99,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA •	85,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
K L A X NUR 5.25"	29,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA	75,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY DISKS JE	39,90
LOGICAL DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MAD T V DT. •	85,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
MARTIAN MEMORANDUM	89,90
MEGA FORTRESS	79,90
MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA	75,90
MERCHANT COLONY DT.	75,90
MIGHT & MAGIC 3	79,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
M.U.D.S. NUR 3,5"	29,90
NO GREATER GLORY	75,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POOLS OF DARKNESS VGA	69,90
POLICE QUEST 3 VGA HD	85,90
POPOLUS DT.	29,90
POWERDROME NUR 5.25"	29,90
PROMISED LANDS - POPOLUS SCENERY -	16,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA KOMPL. DT.	89,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	79,90
RULES OF ENGAGEMENT	75,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA •	95,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDBALL 2 DT.	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79,90
STORMVJK SU 25 DT.	29,90
SWAP DT.	59,90
TEAM SUZUKI DT.	75,90
TERMINATOR	69,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TIMEQUEST	85,90
TONY LA RUSSAS BASEBALL	79,90
ULTIMA 6	72,90
ULTIMA 7 •	79,90
WEAVER 2.0	69,90
WILLY BEAMISH VGA HD	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBLASTER	39,90
WING COMMANDER MISSIONS 1& 2 JE	39,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
WRATH OF THE DEMON	75,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SPIELE AUF CD ROM AUF ANFRAGE

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR	
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	469,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	689,90
SOUNDBLASTER VERS. 2.0 DT.	269,90
SOUNDBLASTER PRO	499,90
MIDI BOX SOUNDBL.INCL. SEQUENCER	189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA		
7 COLORS		54,90
AIRBUS 320 1MB DT. •		95,90
AMNIOS DT.		59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - •		59,90
BATTLECHESS II DT.		59,90
BATTLE ISLE DT.		75,90
BIG DEAL		69,90
BIRDS OF PREY 1MB •		79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. •	69,90	69,90
BLUES BROTHERS DT.		59,90
BREECH 2		69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.		69,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90	39,90
CASTLES DT. 1MB •		65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS ENGINE DT. •		65,90
CONQUESTADOR DT. •		65,90
COVERT ACTION DT.		72,90
CRUISE FOR A CORPS DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DEATH KNIGHTS O. KRYNN KOMPL. DT.1MB		69,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		37,90
DEUTEROS DT. •		75,90
DOUBLE DOUBLE BILL		85,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELF		59,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT.		69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FIRST SAMURAI DT. •		69,90
FLAMES OF FREEDOM DT.	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	85,90	85,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	65,90
FORMULAR 1 GRAND PRIX DT. •	72,90	72,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT		37,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD NOVA DT.	59,90	59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		25,90
KINGS QUEST 5 1 MB		85,90
LAST NINJA 3 DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM • je		34,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LORD OF THE RINGS DT. •		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MEGA LO MANIA DT.	65,90	69,90
MEGATRAVELLER 2 DT. •	69,90	69,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT.	89,90	89,90
NEBULUS 2	59,90	59,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59,90
PEGASUS •		59,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. •	39,90	39,90
PROJECT PROMETHEUS DT.	65,90	65,90
R-TYPE 2 DT.	65,90	65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RED BARON 1MB •		79,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB		85,90
ROBIN HOOD DT.		59,90
RODLAND		59,90
ROLLING RONNY DT.	59,90	59,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. •	59,90	59,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. •		75,90
SIMPSONS •		59,90
SPACE QUEST 4 1 MB •		85,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT.		65,90
STRATEGO		59,90
STRIKE FLEET DT	59,90	59,90
SWAP DT.	59,90	59,90
TERMINATOR 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THINK CROSS DT.	59,90	59,90
THUNDERHAWK	69,90	69,90
THUNDERJAWS DT.	39,90	39,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
TIP OFF DT.	59,90	59,90
TRADERS DT.		65,90
ULTIMA 6 • 1 MB		75,90
UTOPIA DT.		69,90
VROOM DT. •	65,90	65,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZONE WARRIOR DT.		59,90

LEERDISKETTEN

LEERDISKETTEN	
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT 1499,00
PROGRAMME AUF ANFRAGE!!

PREISHITS AMIGA

PREISHITS AMIGA	
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOODMONEY	29,90
BMX SIMULATOR	19,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CLOUD KINGDOM	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOGS OF WAR	29,90
DRAGON NINJA	29,90
DYNASTY WARS	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
FULL CONTANCT	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEAD OVER HEELS	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HOSTAGES	24,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPOSSAMOLE	29,90
INDIANA JONES ACTION	29,90
INTERCEPTOR	29,90
IRON LORD	29,90
JET - SUBLOGIC -	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KID GLOVES	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OUTRUN	24,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POPOLUS DT.	29,90
POPOLUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	29,90
PRO BOXING	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SINBAD	29,90
SILENT SERVICE 1	34,90
SIMULCRA	24,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	29,90
STARFLIGHT	29,90
STELLAR 7	39,90
STRIDER 2	24,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
SWORDS OF TWILLIGHT	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29,90
TENNIS CUP	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
TURRICAN 1	24,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF DEATH	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

AMIGA ZUBEHÖR	
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	159,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

• = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand

Larvin

Schmiede
1 = Targoon Smithy
2 = Gordon Smith
3 = Warriors Outfitter
4 = Sharp Weapon Smith
5 = Canton's Smithy
6 = Hornesty Shop

Gilde
1 = Noblemen
2 = Dark Wizard
3 = Mangar's
4 = Guild of Thieves
5 = Guild of Squirm
6 = Damien Guild
7 = Dying Shadows
8 = Dead Souls

Kapelle
1 = Renegard Dome
2 = Abraxas Monastery
3 = Opal Fire Church
4 = Egders Blast House
5 = Brain Soolhers
6 = Broken Bone Palace
7 = Dumis Embassy

Bank
1 = Iron Tower
2 = Traveler's
3 = Bank of Chaos
4 = Central Pulse
5 = Cach Wizard
6 = Lunth's Marvel

Taverne
1 = Traveller 's Pub
2 = Last Hope
3 = Red Lion
4 = Broken Souls
5 = Thiefs Pub
6 = Warlock's Pub
7 = Braggard's Pub
8 = Red Latern Pub
9 = Warriors Tavern

Hotel
1 = Blue Stone
2 = Hitcher's Inn
3 = Golden Arrow
4 = Hornesty Inn
5 = Traveller's Fortunes
6 = Hidden Forrest Inn
7 = Licht's Inn

Laden
1 = Smarty Store
2 = Gresniks Equipment
3 = Trasure Store
4 = Glorius Tracker Shop

Beicht-Kapelle
1 = Chapel of Souls

Bahnstation

Xantos Schuhe

Trank

Teleport

Treppe nach unten

N
NW
NO
W
O
SW
SO
S

C 1991

by Thomas Hoegerl

Fate – Gates of Dawn

Eine sehr schöne Karte von Larvin erhielten wir von Thomas. Auf daß sie allen Abenteurern eine Hilfe sei. ■

Thomas Högerl

Apprentice

Wenn man nicht gleich den erstmöglichen Ausgang ansteuert, kann man des öfteren ergiebige Bonuslevel aufsuchen.

So etwa in Level 3, wenn man bis zum Ende der Plattform geht. Dort ist ein unsichtbarer Schalter, etwa in der Höhe von drei Steinen übereinander und einem Stein rechts. Wenn man den Schalter betätigt hat, erscheint zunächst einmal eine Insel in der Luft. Wenn man auf sie springt, sieht man eine kleine Bonushöhle mit einem Schlüssel, der einen weiteren Ausgang öffnet. Dieser führt nach Level 19, nach dessen Beendigung landet man in Level 4.

Ähnliches geschieht in Level 6, hier kann man sogar einige Level überspringen. Man beachtet den Levelausgang vorerst nicht, sondern spielt weiter, bis man zu einem Loch kommt. Den dortigen Türwächter killt man, springt in das Loch, legt den Schalter um und nimmt sich den Schlüssel. Jetzt geht es durch den normalen Ausgang nach Level 7. Dort springt man direkt nach den ersten Pfeilen an der glatten Mauer hoch, nachdem man dort hängen bleibt, springt man nochmals und dann in den Gang hinein. Dieser führt zu einem Ausgang, den man mit dem Schlüssel aus Level 6 öffnet und der nach Level 26 führt. Von dort aus geht es dann in Level 11 weiter. ■

J.C. Buss

Might & Magic II

Hier einige Tips, mit denen die Party wesentlich besser dasteht, erspielt auf dem C-64:

Bis zu 1,6 Milliarden (!) Erfahrungspunkte (und damit die Fahrkarte nach maximal Level 149) erhält ein Charakter, der mit dem Spruch *C 5/3 (Frenzy)* gegen *Griffins* kämpft.

Die Höhe der Punkte hängt von den Eigenschaften des Charakters ab, bei Werten von 100 ist das Maximum erreichbar. *Griffins* findet man in Dreiergruppen in der Region B2 *Falcon Forest,* ihre Spezialität ist es, einen Charakter zu Stein zu verwandeln, was mit dem Spruch *C 6/3* oder im Tempel geheilt werden kann. Benötigt werden ein *Cleric Level 5* und ein *Sorcerer Level 5,* die *Speedy Boots* wären auch ganz hilfreich. Weiterhin braucht man die Sprüche *C 5/3 (Frenzy)* mit Ziel auf den entsprechenden Charakter, und *S 5/3 (Sand Storm)* mit Ziel auf die Griffins, gegen sie hilft auch *S 8/1 (Incinerate).*

Wer viel Geld möchte, sollte sich zunächst einige Level hochtrainieren und dann östlich von *Castle Woodhaven* die Pegasusse killen. Dafür gibt es 360.000 Goldstücke. Mit 100.000 Goldstücken recht ergiebig ist auch der Pegasus namens *Meenu,* den man bei B1 9/9 findet.

Zwischen dem 140. und 170. Tag findet man bei B2 14/4 einen Zirkus. Entweder gewinnt man dort *Cupie Dolls,* oder man besorgt sich sich in *Castle Woodhaven.* Mit diesen begibt man sich zum alten Mann in der *Arcane Wild* (D3 7/13), von dort zum *Inner Limits Pool* (E3 10/12), der von Osten zugänglich ist. Nachdem man im Pool gebadet hat, geht man zurück zum Zirkus. Dort kann man durch das entsprechende Spiel einen Wert um 10 Punkte erhöhen: *Test of Strength - Might, Shell Game - Intelligence, Kissing Booth - Personality, Head Dunk - Endurance, Sack Race - Speed, Horseshoes - Accurcy, Lucky Dice - Luck.*

Dies kann man solange wiederholen, bis man die Werte auf 100 hat. Vorher sollte man allerdings noch alle Items und Skills, die die Werte beeinflussen, deaktivieren. ■

Andreas Güldner

Fortress of Fear

Wenn man auf dem Game Boy in der Highscore-Liste *W(Herz)W* eingibt, hat man zu Beginn des Spiels die doppelte Anzahl von Leben. ■

Stefan Thür

Gremlins 2

Noch ein kleiner Modul-Poke für den C-64: *POKE 4237,173.* ■

Stephan Oehlmann

Super R.C. Pro-Am

Wenn man wegen eines Fahrfehlers schon so weit zurückliegt, daß man auf keinen Fall mehr gewinnen kann, sollte man sich etwas Zeit nehmen, die Strecke nochmals in Gegenrichtung abfahren und übersehene Buchstaben und Waffen einsammeln. Die kann man nämlich in den nächsten Anlauf übernehmen, was mit den anderen Extras leider nicht möglich ist. ■

Mad Mike

Fire Ant

Und noch ein Modul-Poke für den C-64: *POKE 16696,173.* ■

Stephan Oehlmann

Mighty Bombjack

Ein kleiner Modul-Poke für den C-64: *POKE 7829,173.* ■

Stephan Oehlmann

Cadaver – The Payoff

Inzwischen hat sich unser wackerer Held durch das dritte Level gekämpft. Hier ist sein Bericht:

Raum 1: Mmh, ganz ehrlich, hier herrscht nun wirklich die große Leere, also gleich nach rechts durch die Tür nach Raum 2 gehen.

Raum 2: Hier springen wir auf den Altar, nehmen die Glaskugel und werfen das Ding auf den Boden. Die so enstandenen Scherben nehmen wir auf.

Raum 3: Wir öffnen die Truhe und stecken den Silberpokal sowie den „Feuerball-Zauber“ (30 Energie / 20 Macht) ein. Den Geldsack lassen wir natürlich auch nicht rumliegen. Die beiden Bücher sollte man lesen, schon aus Neugier. Um den Wunsch des Priesters nach einem Glas Wasser nachzukommen, begeben wir uns in Raum 4.

Raum 4: Den Silberpokal stellt man unter den Zapfhahn. Den Zapfhahn bedienen, und schon füllt sich unser Pokal mit einem feuchtfröhlichen Getränk, auch Wein genannt. Als kleine Überraschung für den Priester legen wir noch die Glasscherben in den Pokal.

Raum 3: Den gefüllten Pokal geben wir dem ahnungslosen Priester, der daraufhin das Zeitliche segnet, und forthin als stiller Engel über uns wacht. Den kalten Körper untersuchen, und den gefundenen Schlüssel stecken wir hier in das Schlüsselloch.

Raum 5: Auf den kleinen, runden Hocker springen und die Wand betrachten. Ein Stein hat drei kleine Einkerbungen. Diesen Stein angukken, und den geheimen Schalter drücken. Ein Schlüssel (Truhe Raum 6) kommt zum Vorschein. Den Schalter nochmals drücken, damit ein „Durchhaltevermögen-Trunk“ erscheint. Den Schlüssel und falls nötig, einen kräftigen Schluck aus der Flasche nehmen. Danach die Truhe öffnen. Den „Reichsapfel N“, sowie das Buch „Ode-an-Schreine“ einstecken.

Raum 6: Mit dem Schlüssel aus Raum 5 öffnen wir die Truhe. Den goldenen Schlüssel (Raum 4), sowie den „Talisman-für-die-Gesundheit“ nehmen wir auf. Danach die Truhe wieder schließen und öffnen. Zum Vorschein kommt eine „Teleport-Zauber-Kugel“ (2 Energie / 20 Macht) – einpacken.

Raum 4: Den goldenen Schlüssel aus Raum 6 stekken wir in...., ja, das tun wir, ja, ja! Die Tür zu Raum 7 scheint nicht nur, nein, sie ist tatsächlich geöffnet. Toll! Jawohl! Klasse! Super! Ja, ja!

Raum 7: Nachdem ich mich wieder gefangen hab', versuchen wir nun an das Dokument zu gelangen. Da aus den im Boden befindlichen Löchern Speere herausschiessen, wenn man auf eine der drei Bodenplatten mit Symbolen unten rechts tritt, sollte man in diesem Fall nicht den direkten Weg zum Erfolg suchen. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Dokument ohne Schaden zu erreichen. Entweder schiebt man das Faß über eines der Löcher, und hat somit erreicht, daß der Speer an dieser Stelle nicht aus dem Boden kommt, oder man geht sehr vorsichtig unten links an der Wand lang, da sich hier kein Symbol auf dem Boden befindet. Im letzteren Beispiel geht man den selben Weg wieder zurück. Den „Fallefort-Spruch“ nicht vergessen!

Raum 8: Die, in dem roten Kreis stehenden Gegenstände, „dicke, faulig-riechende-Flüssigkeit“, „Urne-mit-grauem Pulver“ und die „Silberschüssel mit Symbolen“, nehmen wir auf. Wie man hört, öffnet sich eine Tür, hier zu Raum 9. Da die Kombination der drei Gegenstände später noch wichtig ist, sollte man sich diese gut merken. Der Hebel wird erst später bedient werden können. Bevor man Raum 9 betritt, sollte man abspeichern.

Raum 9: Den ersten Hebel rechts betätigen. Danach sofort in die erste Grube springen und alle Gegenstände, wie Münzen, Geldsäcke, „Tür-auf-Zauberstab“ und den „Unbekannten Trunk“ schnell aufnehmen. Da es sich bei dem „Unbekannten-Trunk“ um ein „Riesensprung-Trunk“ handelt, nimmt man sofort einen Schluck davon und springt aus der Grube heraus, da sich der Boden unter den Füßen recht dünn macht, wenn man zu lange in der Grube verweilt. Wieder festen Boden unter den Füßen, machen wir uns daran, das springende Sprite in ein unsichtbares Sprite zu verwandeln. Mit Hilfe des „Feuerball-Zaubers“ und drei Treffern wird uns dies gelingen. Danach springen wir in die zweite Grube und nehmen uns die „Achtung-Knall Zauber“-Kugel. Wieder ein Schluck aus der „Riesensprung-Trunk“ Flasche, und aus der zweiten in die dritte Grube springen.

Raum 9a: Auf der Holzplattform in der Mitte stehen bleiben und warten, bis die Hüpfer zum dritten Sprung ansetzen. Sofort die Plattform verlassen, den Pokal einstecken und den Hüpfern aus dem Weg gehen. Nach kurzer Zeit wird man automatisch (vielleicht ist es ja unser kleiner Engel) in Raum 9 teleportiert.

Raum 9: Man bedient nun den zweiten Hebel, so daß der Holzsteg wieder vollständig begehbar ist. Danach schießt man die Tür zu Raum 10 mit Hilfe des „Tür- auf-Zauberstabes“ auf. Bevor wir weitergehen, füllen wir unseren Pokal in Raum 7 noch mit Wasser.

Raum 7: Den Pokal einfach in das Faß stecken. Der Pokal wird automatisch mit Wasser gefüllt und von uns wieder eingesteckt.

Raum 10: SPIELSTAND ABSPEICHERN und nach Raum 11 gehen, wobei man bei Betreten des Raumes sofort sprungbereit sein sollte.

Raum 11: Sofort auf den Steinblock in der Mitte des Raumes springen, den Hebel zweimal bedienen, und sofort wieder zurückspringen, da der Steinblock es nicht erwarten kann sich aufzulösen. Die „Monster-weg-Kugel“, den goldenen Schlüssel

Level 3

(Raum 10) und das „Schutzkästchen" nehmen wir an uns.

Raum 10: Das Schutzkästchen auf den Boden legen, und mit Hilfe des „Falle-fort-Spruches" öffnen. Den Schlüssel aufheben.

Raum 12: Die „perfekte Kristallsphäre" aufnehmen und in eines der an der Wand befindlichen Löcher stecken. Es passiert nichts außergewöhnliches. Die Truhe mit Hilfe des „Falle-fort-Spruches" öffnen und den „Talisman für den Geist des Lebens" sowie den „Übersetzen-Zauber" einstecken. Das rote Buch lesen und den Raum verlassen.

Raum 10: Den goldenen Schlüssel aus Raum 11 in das Schlüsselloch stecken. Die Tür zu Raum 13 öffnet sich.

Raum 13: Geldsack, „Stärke-Trunk" (1 Energie / 0 Macht) und den „Aktivieren-Zauberspruch" (2 Energie / 37 Macht) aufnehmen. Danach auf das rechte Faß springen, und gegen das neben unserem Ritter stehende Faß laufen. Den Schlüssel (Raum 14), den man nicht sehen kann, aufnehmen.

Raum 8: Jetzt können wir mit dem „Aktivieren-Zauberspruch" den`Hebel oben rechts aktivieren, so daß eine Öffnung unter der Treppe erscheint. Das Schutzkästchen fällt nun in Raum 19.

Raum 14: Mit Hilfe des Schlüssels aus Raum 13 die große Truhe öffnen. Den „Segnen-Trunk-Zauber" (2 Energie / 40 Macht), den silbernen Schlüssel (Raum 15) sowie den „Talisman für den Geist der Stärke" aufnehmen. Den unter der Treppe liegenden Talisman lassen wir vorerst liegen, und betrachten ihn uns auch nicht, da sonst die Tür zu Raum 15 durch Steinblöcke versperrt wird, und das muß nun wirklich nicht jetzt schon sein.

Raum 15: Hier läuft man immer hinter den gerade in den Boden fallenden Speer, sodaß man letzendlich vor dem Schlüsselloch zum Stehen kommt. Jetzt machen wir wieder etwas ganz besonderes mit dem Schlüssel aus Raum 14. Was ? – Verrate ich diesmal nicht. Die Tür zu Raum 16 ist nun geöffnet. Alle vier herabfallenden Flaschen sind ohne Nutzen, und werden daher übersprungen.

Raum 17: Den Altar angucken, und die Geheimtaste drücken. Die Tür zu Raum 18 öffnet sich. Jetzt gehen wir zurück zu Raum 14.

Raum 14: Den „Talisman des Todes" aufnehmen. Nun stellen wir die „Stärke-Trunk" Flasche auf den Boden und segnen sie mit dem „Segnen- Trunk-Zauber". Der „Stärke Trunk" weist nun eine Energie und 40 Macht auf. Wie nehmen die Flasche auf, und trinken den Inhalt. Nun ziehen wir einen Steinblock von der Tür weg, und gehen direkt in den Raum 18.

Raum 18: Da wir immer noch gestärkt sind, ziehen wir das Grab des Hohepriesters 'S Varius' zur Tür hin, bis die Öffnung im Boden groß genug ist, um in sie hinein springen zu können. Danach öffnen wir mit Hilfe des „Falle-fort-Spruchs" die Truhe. Den Geldsack und das Schutzkästchen einstecken. Jetzt springen wir in die Öffnung (in Raum 19 hinein).

Raum 19: Den kleinen silbernen Schlüssel aufnehmen und das Schutzkästchen aus Raum 18 damit öffnen. Die „Teleport-Zauber-Kugel" (3 Energie / 137 Macht) aufnehmen. Das andere Schutzkästchen öffnen. Den „Truheauf- Zauber" wendet man gleich bei der großen Truhe an, um sie zu öffnen. Den Inhalt der Truhe, der „Fallefort- Zauber" (5 Energie/137 Macht) wird, wie auch die Geldsäcke, einsteckt. Die kleine Truhe wird mit Hilfe des „Falle-fort-Zaubers" (1 Energie/23 Macht) geöffnet, und die drei „Urnen mit weißem Pulver" eingesammelt (braucht man aber nicht). Um den Raum zu verlassen, aktiviert man die „Teleport Kugel" (2 Energie/20 Macht). Man landet in Raum 20.

Raum 20: Hier geht man erst zur Truhe, öffnet sie, hebt die Spielmarke auf, und steckt sie in den oben rechts an der Wand befindlichen Schlitz. ABSPEICHERN. Nun drückt man den Startknopf, der sich ganz links an der Wand befindet. Man muß insgesamt 10 Fragen richtig beantworten, um den Raum verlassen zu können. Die Antworten werden dann durch Drücken einer der drei Knöpfe in der Mitte der Wand gegeben (von links nach rechts: a,b,c). Hier nun die Fragen und die möglichen bzw. richtigen Antworten:

1) Welches ist das am längsten bekannte Gemüse? – a) Kartoffel; b) Erbse; c) Zwiebel.

2) Woraus wird Myrrhe gewonnen? – a) aus den Schweißdrüsen einer Ziege; b) aus Baumrinde; c) aus der Haut eines Wales.

3) Was bedeutet Karate? – a) offene Hand; b) geschlossene Faust; c) harte Faust.

4) Welches ist das längste Stück der Beatles? – a) All you need is love; b) Revolution 9.; c) A day in the live.

5) Wie war Gollums richtiger Name? – a) Pippin; b) Deagol; c) Smeagol.

6) Wer spielte James Bond in „Casino Royal"? – a) Roger Moore; b) Sean Connery; c) David Niven.

7) Welche Firma entwikkelte das VHS Videoformat? – a) Phillips; b) Sony; c) JVC.

8) Welches ist das einzige Werk des Menschen, daß vom Mond aus erkennbar ist? – a) Disneyland; b) The Wall of China; c) The Pyramids.

9) Welches war das erste Bitmap Brothers-Spiel? – a) Speedball; b) Goldrunner; c) Xenon.

10) Welche Erfindung wurde gemacht, weil die Tochter des Erfinders so ungeduldig war? – a) Polaroid Kamera; b) Photokopierer; c) Instantkaffee.

Die Antworten lauten: 1(b); 2(b); 3(a); 4(b); 5(c); 6(c); 7(c); 8(b); 9(c); 10(a)!

Um den Raum zu verlassen, aktiviert man die „Teleport Kugel" (1 Energie / 20 Macht). Man landet in Raum 6.

Raum 6: Da wir nun den ganzen Weg zurück zu Raum 17 gehen müssen, und dies auch einige Augenblicke dauert, wollen wir zusammen ein kleines Liedchen einstimmen: „muß i denn, muß i denn zum Räumle zurück, Räumle zurück ....". Nett ! Wirklich nett!

Raum 17: Mit guter Laune springen wir jetzt auf den Altar, und nehmen uns den „Reichsapfel A". Danach gehen wir zu den Schreinen (das sind die Steinblöcke mit den 'Edamer'-Löchern drin), und stecken die jeweils passenden Talismane in sie rein. Also z.B. „Talisman für die Gesundheit" in „Schrein der Gesundheit" etc. Gefunden wurden die vier Talismane in den Räumen 6, 12, und 14 (2x).

Raum 16: Die beiden letzten Talismane in die passenden Schreine stecken. Den Widderschädel nimmt man nun vom Altar. „Die Ode an Schreine" (das große schwarze Buch im Inventar aus Raum 5) legt man nun auf den Boden und übersetzt den Text mit den „Übersetzen Zauber". Liest man jetzt das Buch, müßten zwei rote Flaschen von der Decke auf den Altar fallen. Der „Unbekannte Trunk" mit der Macht von 30 ist ein „Unsterblichkeit Trunk". Der andere Trunk ist ein „Erfahrung Trunk". Trinkt unser Ritter diesen Trunk, macht er die Erfahrung, daß er sterblich ist. Also stehen lassen.

Raum 17: Auch in diesem Raum lesen wir die übersetzte „Ode an Schreine". Beide Flaschen, den „Stärke Trunk" und den „Gift heilen Trunk" nehmen wir auf. Die „Ode an Schreine" bleibt hier vorerst liegen.

Raum 21: ABSPEICHERN. Der Hebel rechts unten löst die Verankerung zwischen dem Schlüssel (Raum 22) und der Kette. Damit wir den Schlüssel bekommen, muß dieser auf die schwebene Plattform fallen, wenn diese gerade auf unsere Seite zuschwebt. Der richtige Zeitpunkt den Hebel zu bedienen ist, wenn sich die rechte Ecke der Plattform in Höhe des Schlüssels befindet. Der Schlüssel fällt vor uns auf den Boden, und kann aufgenommen werden.

Raum 22: Den Schlüssel aus Raum 21 in das Schlüsselloch stecken. Die Tür zu Raum 24 ist geöffnet. Betritt man nun Raum 24, so sieht man eine hohe Mauer, die man beseitigen kann, indem man in Raum 22 die aus Raum 8 bekannten Gegenstände in den roten Kreis stellt, also die „dicke, faulig riechende Flüssigkeit", die „Urne mit grauem Pulver" sowie die „Silberschüssel mit Symbolen". Der 'Erfolgssound' erklingt, und wenn man nun in Raum 24 einige Schritte der Mauer entgegen geht, löst sie sich in Nichts auf, natürlich mit Musik. Bevor man diesen Weg weiter verfolgt, sollte man noch aus Raum 23 einige Sachen mitnehmen. Die drei Gegenstände im roten Kreis braucht man nicht mehr.

Raum 23: Das grüne Buch lesen und alle vier „Wasser Trunk" Flaschen aufnehmen. Die große Truhe oben links öffnen. Das „schwere gelbe Öl" einstecken, den Rest liegenlassen. Die kleine Truhe mit Hilfe des „Falle fort Spruches" öffnen. Der „Unbekannte Trunk" mit 8 Dosen und 25 Macht ist ein „Durchhaltevermögen Trunk" und wird aufgenommen (oder getrunken). Der Trunk mit 2 Dosen und 100 Macht ist ebenfalls ein „Durchhaltevermögen Trunk". Der Trunk mit 3 Dosen und 3 Macht ist ein „Springfrosch Trunk" und wird in dieser Lösung nicht gebraucht. Nun springt man auf die kleine Truhe und drückt die linke Geheimtaste, die sich in der Wand befindet. Den herausfallenden „Reichsapfel U" stecken wir ein. Um den Raum wieder verlassen zu können, muß nun noch die rechte Geheimtaste gedrückt werden.

Raum 25: Vorsicht! Die Bodenplatten mit den spiralförmigen Symbolen nicht betreten, da man sonst unter starken Kopfschmerzen und Energieverlust leiden würde. Den rechten der sprechenden Münder geben wir nun alle vier „Wasser Trunk" Flaschen, sowie den mit Wasser gefüllten Pokal. Die Tür zu Raum 26 öffnet sich.

Raum 26: Wir gehen gleich in Raum 27

Raum 27: Die Truhe öffnen, und den „Tür auf Zauber" sowie den silbernen Schlüssel (Raum 29) aufnehmen. Die Tür zu Raum 26 öffnet sich, wenn man dem sprechenden Mund den „Feuerball Zauber" gibt.

Raum 26: Um an die Lücke in der Wand zu gelangen, werden wir mit Hilfe diverser Bücher eine kleine Treppe bauen. Dazu spazieren wir, mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen, zu den Räumen 3, 5, 12, 17, 23 und sammeln die Bücher ein. Zurück in Raum 26 speichern wir den Spielstand ab. Dann bauen wir die Treppe, wobei die großen Bücher am besten als erste gelegt werden. Ist die Treppe fertig gebaut, kann man nun in den Spalt der Wand springen. Von hier aus springt man dann auf die andere Seite des Raumes.

Raum 28: ABSPEICHERN.

Raum 29: Sofort auf den ersten Steinblock, auf den zweiten und auf die Stufe vor der Tür springen, da sich die Steinblöcke abwechselnd für kurze Zeit auflösen. Den silbernen Schlüssel aus Raum 27 in das Schlüsselloch stekken.

Raum 30: Nichts los hier, also in Raum 32 gehen.

Raum 32: Die Hebel jeweils einmal bedienen, und

die Tür zu Raum 30 mit dem „Tür-auf-Zauber" öffnen. Den Zettel lesen.

Raum 30: In die Grube springen.

Raum 31: Truhe öffnen, und den goldenen Schlüssel (Raum 32), das „Buch für den Lunapfad" sowie den goldenen „Reichsapfel von Solaris" mitnehmen. Danach in die Mitte des Runequadrates unten rechts im Raum stellen, und die „Aktivierungskugel" aktivieren. Alle vier Hebel gehen automatisch nach oben, und wir werden in Raum 30 zurück teleportiert.

Raum 32: Den goldenen Schlüssel aus Raum 31 hier benutzen.

Raum 33: Unter der großen Holzplattform, für uns nicht erkennbar, liegt ein „Feuerball-Zauber", den wir gerne aufheben. Hinter den Fässern ist ein Hebel versteckt, der die Tür zu Raum 34 öffnet.

Raum 34: Auf den Altar springen, die „Teleportzauber-Kugel" (3 Energie / 25 Macht) und das schwarze Buch nehmen. Nun den goldenen „Reichsapfel von Solaris" auf den Altar legen, und in die Mitte des Runenquadrates gehen. Liest man nun das schwarze Buch, so öffnet sich die Tür zu Raum 35. Nun gehen wir, ohne etwas aufzunehmen, durch die Räume 35, 13 (Hebel bedienen), 10, 14, 15,16, 22, 24, 25 und 26. Hier springen wir dann in die Grube in Raum 27a.

Raum 27a: Die Tür zu Raum 36 ist geöffnet, so daß wir sofort diesen Raum aufsuchen. Die Hüpfer lassen wir natürlich links liegen.

Raum 36: Hier nehmen wir den silbernen „Reichsapfel von Luna", und aktivieren die „Teleportzauber-Kugel", die uns in den Raum 37 teleportiert.

Raum 37: Mit den Reichsäpfeln schreiben wir nun das Wort 'LUNA', indem wir sie in bzw. auf die Löcher legen. Danach den „Reichsapfel von Luna" in den roten Kreis legen. Es ertönt ein netter Sound, und wir können nun die „Knallzauber-Kugeln" aufnehmen.

Raum 38: Nicht nach links gehen! Den Hebel sooft bedienen (2x), bis sich die Geheimtür öffnet.

Raum 30: Alle vier „Knall Zauber Kugeln" in die Truhe legen. Die „Knall Zauber Kugel" (1 Energie / 150 Macht) mitnehmen.

Raum 35: Truhe öffnen und „Unbekannten Trunk" (2 Energie / 100 Macht) einstecken, da es sich um einen „Durchhaltevermögen Trunk" handelt. Den „Feuerschild Trunk" und die „perfekte Kristallsphäre" ebenfalls aufnehmen.

Raum 13: Alle Geldsäcke einstecken und den Hebel bedienen.

Raum 10: Falls kein Schutzkästchen im Inventar ist, das hier liegende Kästchen mitnehmen.

Raum 12: Die „perfekte Kristallsphäre" in das zweite Loch stecken. Die Geheimtür zu Raum 39 ist geöffnet.

Raum 39: Mit Hilfe des „schweren gelben Öls" wird der Hebel wieder funktionstüchtig und öffnet uns die Tür zu Raum 21.

Raum 21: Aufgepaßt. ABSPEICHERN. Unsere Lebensenergie voll auftanken. In diesem Raum folgende Gegenstände auf den Boden stellen: „Knall Zauber Kugel" (1 Energie / 150 Macht), „Feuerball Zauber" (10 Energie / 10 Macht), „Feuerschild Trunk", „Durchhaltevermögen Trunk", „Unsterblichkeit Trunk" bzw. „Unbekannter Trunk" aus Raum 16. Den „Unsterblichkeit Trunk" segnet man nun noch mit den „Segnen Trunk Zauber", sodaß sich die Macht auf 70 erhöht. Dadurch hat man später etwas mehr Zeit, den Finalgegner zu besiegen. Da man sämtliche, wichtige Gegenstände verliert, wenn man Raum 40 betritt, muß man die Gegenstände, die für den Kampf mit den Stier gebraucht werden, vorher sicher in diesen Raum bringen. Das Schutzkästchen auf den Boden legen und die „Knallzauber-Kugel" hineinlegen. Nun in Raum 40 gehen, und unten rechts die Kugel aus dem Kästchen nehmen und hier liegen lassen. Diesen Vorgang wiederholt man, bis auch der „Durchhaltevermögen-Trunk" und der „Feuerball-Zauber" in Raum 40 liegen. Der „Feuerschild-Trunk" sowie der „Unsterblichkeit-Trunk" bleiben in Raum 21!

Raum 40: Den Stier angukken und den Kristall aufheben.

Raum 21: Den Kristall in den sprechenden Mund stekken. Jetzt noch die beiden Tränke trinken und Raum 40 gehen.

Raum 40: Zuerst nehmen wir die „Knallzauber-Kugel" und aktivieren sie. Danach stellen wir uns, den „Feuerball-Zauber" schußbereit in der Tasche, genau vor den Stier, und treffen ihn 10 mal, nicht mehr und nicht weniger. Der Stier verdünnisiert sich, und wir haben auch diese Mission wieder einmal siegreich beendet. Falls man Lebensenergie verloren hat, trinkt man einen Schluck aus dem „Durchhaltevermögen-Trunk" und begibt sich danach in Raum 41.

Raum 41: Ohne Worte. (Nee, nicht ganz! Ich sage nur 96% geschafft, vor Betreten des nächsten Levels!)

Raum 42: Ist echt tödlich, wenn man da hineinfällt. Es ist die Grube in den Räumen 11, 15 sowie erste Grube in Raum 9.

Raum 43: Falls man in den Räumen 21,26 und 29 (sowie Raum 40) ungewollt in die Grube bzw. in Raum 27a fällt, sollte man versuchen, in diesen Raum zu kommen, indem man den Hebel in Raum 27a bedient und mit der Holzplattform nach oben fährt. Die herunterfallende „Teleport-Kugel" (1 Energie / 34 Macht) aufnehmen und aktivieren. Man landet in Raum 27.

Tja, das war's schon wieder 'mal! Tschüß, bis bald in Level 4! ■ *Stefan Schleusener*

Abrams Battle Tank

Die drei Landkarten zu den Missionen *Moselle Intercept, Siegen Infiltration* und *Hanover Push* sollten für bessere Orientierung auf dem Mega Drive sorgen. ■

Thunderstick

Legende:

⊠ = Enemy HQ

▽ = Communications Fort

= Downed Allies (5x M60 a3)

Soviet Patrol

Area of Downed Allies

Crossing

M1 Base

Bridge

Siegen

Bridge

Rhine

Bridges

M1 Base

Allied Base

Wesser River

Bridge

Bridge

M1 Base

Soviet Base

Rolan's Curse

Hier sind die Paßwörter für den Game Boy:

Adventure 2: GKSN GDML
Adventure 3: QJPT JFFC
Adventure 4: QKNP PHHD ■

Mark Spickenbaum

Devil Crash

Mehr Bälle auf dem Mega Drive gefällig? Das Paßwort *Devil Crash* bringt sieben Bälle, mit *Technosoft* gibt es zehn Bälle und viele Punkte, *09563355555* bringt noch mehr Punkte und satte 33 Bälle. (Das letzte Paßwort ist übrigens die Telefonnummer von Technosoft.) ■

Double Trouble

Lotus Esprit Turbo Challenge II

Ofenfrisch, die Paßwörter zum brandneuen Spiel:

Level 2: TWILIGHT
Level 3: PEA SOUP
Level 4: THE SKIDS
Level 5: PEACHES
Level 6: LIVERPOOL
Level 7: BAGLEY
Level 8: E BOW

Und noch ein paar Specials: *DUX* ruft ein kleines Ballerspiel auf, *TURPENTINE* sorgt für unbegrenzte Zeit und *DEESIDE* erlaubt die Weiterfahrt nach einem Timeout. ■

Christian Hallebach

Thunderforce III

Freie Wahl der Waffen gefällig? Dazu ganz einfach im Pausenmodus das Joypad zehnmal nach oben, danach dreimal abwechselnd unten und Knopf B drücken. Nun können mit Knopf B die Extrawaffen ausgesucht und mit Knopf C wieder abgelegt werden. Startet man das Spiel mit den Knöpfen A und Start, erhält man noch zwei *Claws* als Zugabe. ■

Christian Szabo

Heavy Metal

Im Panzerlevel kann man sich durch das gleichzeitige Drücken von *CTRL+SHIFT* bis zu 99 Leben besorgen. ■

Timo Weisheupl

Arcus Odyssey

Hier sind einige Paßwörter fürs Mega Drive. Zunächst für das nette Mädel mit dem Morgenstern:

Level 1: HCPAAAAAJZ
Level 2: F9PBAIACRO
Level 3: FTPJBNAEKE
Level 4: HSKHCQIPMU
Level 5: JRKCHWITNA
Level 6: HRKCE5IT3E

Wer eine andere Figur möchte, der sollte mal *EDXBAIAARI* oder *EGROBNAE03* probieren. Und wer sich zu zweit durchs Heldenleben schlagen möchte, der kann hiermit abkürzen:

Level 1: HRMGEKQLLT
Level 2: XJ0EIAQLDB
Level 3: KMKCEQQQN1
Level 4: JJ0EIIQRFF ■

Double Trouble

Ports of Call

Am Anfang sollte man sich das Schiff für vier Millionen kaufen, die Hypothek dann so schnell wie möglich abzahlen. Sobald möglich, das Schiff zu 12 Millionen kaufen, danach das zu 60 Millionen. Darauf achten, daß man bei hohen Preisen verkauft und bei niedrigen Preisen kauft. Beim teuersten Schiff ergibt sich so eine Spanne von 20 Millionen.

Der Hafen von Vancouver ist sehr schwer zu bewältigen, die in Houston und Karachi sind dagegen einfach. Bei teurer Terminfracht sollte man kurz vor der Ankunft abspeichern, um bei Ausbruch einer Seuche noch einen Trumpf auf Diskette hat.

Die Strecken Houston-Calcutta, Vancouver-Karachi, Singapur-Buenos Aires und Hong Kong-Basra sind am einträglichsten. Auf den Strecken von und nach Point Hope sowie Lima-Buenos Aires trifft man häufig auf Eisberge, auf der Strecke Singapur-Buenos Aires muß man oft durchs Riff steuern. ■

Andreas Hilboll

Wonderboy in Monsterland

Nachdem man die Diskette in den Amiga geschoben hat, sollte man abwechselnd die beiden Maustasten drücken. Nun sollten Probleme mit Zeit und Energie der Vergangenheit angehören. ■

S.C. Kortemeier

EA Ice Hockey

Noch schnell drei Paßwörter für das Mega Drive, das letzte ist für zwei Spieler:

D13VHLHFT1LOT3X5
D18ZSDBYN2ZBPF3D
CZXOPTDFG49344OR ■

Double Trouble

Elite Plus

Geldprobleme? Ein Diskettenmonitor kann helfen. Dazu muß man zunächst das Spiel einmal starten und sofort abspeichern. Der Spielstand steht nun in der Datei vom Typ *CDR* und kann mit einem Hex-Editor bearbeitet werden. Zunächst sucht man den ASCII-String *100.0 Credits* und ersetzt ihn durch *100000.0 Credits*. Weiterhin sucht man die Hex-Folge *01 00 E8 03 00* und ersetzt sie durch *0F FF 40 42 0F*.

Und noch einige Tips für die Praxis: Man sollte sein Kapital in umsatzsteigerndem Equipment wie *Cargo Bays* anlegen. Eine *Extra Energy Unit* ist gut für die Verteidigung, *Retro Rockets* können helfen, um bei Feindberührung schnell aus der Gefahrenzone zu kommen. Beim Kampf mit Thargoiden sollte man nur die achteckigen Kommandoschiffe abschießen und die kleinen Schiffe als Ware aufgreifen. ■

Andreas Hilboll

Gods

Ein recht praktisches Paßwort auf dem Amiga ist *ANQ*. Man startet in Level 2 und kann vorher im Shop für 80.000 Mäuse einkaufen. Es empfiehlt sich folgende Auswahl: je einmal *SHIELD, MAGIC POTION, STAR BURST, MAGIC AXE, FIRE BALL, POWER POTION* sowie zweimal *THROWING STAR*. ■

Julian Schmidt

Line of Fire

Wenn das Bild zur Auswahl der Steuerung erscheint, sollte man *OPERATION FERRET* eingeben, um unendlich Leben zu haben. ■

Julian Schmidt

HINT HUNT

Die Fragen ...

Torvak the Warrior

Ein telefonischer Hilferuf: Der wackere Kämpfer hat sich auf der zweiten Diskette erfolgreich durch den Sumpf bis zum Vulkan gequält, allerdings verhält sich der dortige Mauerfahrstuhl nicht so, wie seine anderen Kollegen. Wurde etwas Wichtiges unterwegs vergessen? ■

Spirit of Excalibur

Und noch eine telefonische Frage: Wie besiegt man in der dritten Runde den Giganten, um aus Camelot herauszukommen? Und wo findet man das Schwert? ■

Sundog

Michael möchte bei diesem Uralt-Atari-Klassiker möglichst schnell und möglichst viel Geld machen. Wer hat ein paar Tips parat? ■

Paradroid 90

Besagter Michael sucht hierfür einen Cheat auf dem Atari. ■

Interphase

Gerhard benötigt einige Tips, um seine Lady sicher durch Level 2 zu bringen. ■

Twinworld

Selbiger Gerhard benötigt hier Hilfe im Zauberwald von Level 3. ■

Shadow of the Beast II

Mathias fragt sich und andere, wie man von der linken Seite des Ufers in den Turm von Zelek kommt, nachdem man sich mit dem *Spell* ausgestattet hat. ■

Batman – The Movie

Jens sucht einen Cheat für den ST, mit dem man Level auswählen kann oder unendlich Zeit oder Energie hat. ■

Crime Wave

The Boss ist am Ende irgendeines Levels auf irgendein komisches Monster gestoßen, das sich auch unter Einsatz aller Munition nicht in Luft auflösen will. Wie kann man es doch noch besiegen? ■

Fantasy World Dizzy

Dizzyhawk hat einige Fragen: Wie bekommt man die Münze auf der Wolke an dem Vulkan? Wie setzt man den Fahrstuhl in der Höhle mit dem Drachen in Bewegung? Wozu ist der Klumpen Laub von dem Baum zu gebrauchen? ■

Martian Dreams

Voyager sucht die genaue Position von Kaxisheks Labor und den Fundort für die grüne Farbe. ■

(Auskünfte könnte hier unsere Komplettlösung in der Special 14 liefern.)

Phantasy Star

Michael hat einige Probleme auf dem Master System: Wo findet man das Raumschiff Luveno? Wie kommt man in den geschlossenen Flughafen hinein? Wo ist der *Tuner* und was kann man damit machen? Für was braucht man den *Laconian Pot* von Dr. Mad? Wie kommt man zu Lassic? Wie kommt man wieder auf Palma zurück, wenn man auf Motavia festsitzt? ■

Cadaver

Ein ebenso umfangreicher Fragenkatalog von *Ben Har* zu Level 2: Wie öffnet man die Tür im „Geheimnis-Tunnel“ bzw. wie beseitigt man das störende Wesen davor? Was hat es mit der Kette und der Holzplatte im Startraum auf sich? Wie entschärft man die Falle im „Wächter-Zimmer“? Der Schlüssel zum Geheimraum ist zwar vorhanden, aber wo ist der Raum und das passende Schlüsselloch? ■

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Beeblebrox Mayer hat so seine Probleme beim Start, er schafft es einfach nicht, das Schlafzimmer zu verlassen. Wer kann Hilfe leisten? ■

(Ich habe jeden Morgen ein ähnliches Problem, aber das hilft an dieser Stelle wohl auch nicht weiter.)

Last Ninja II

Oliver sucht für die PC-Version einen Cheat für Unsterblichkeit. Weiterhin kann er das Tor im ersten Level nicht öffnen, obwohl er den Schlüssel besitzt. ■

Captive

Andreas vermißt auf dem Planeten *Deepod* (Mission 3, Level 7) mal wieder eine Codetafel. Wer kann helfen? ■

Conquests of Camelot

Markus hat einige Fragen zu den Lokalitäten von Glastonbury Tor. ■

(Und dazu gleich die Antworten: Daß der Esel in Glastonbury Tor wegläuft ist ganz normal, er kommt später wieder. Mit dem Töten des Mönchs, der Auszahlung der Old Ones sowie dem Öffnen des Brunnens ist die Aufgabe hier noch nicht erledigt, man muß auch noch das Kristallherz aus dem Brunnen holen. Das ist auch jener Gegenstand, der der Ice Maiden gestohlen wurde.)

Saint Dragon

Einen ungenannten Leser gelüstet es nach Unverwundbarkeit. ■

Police Quest III

Christian hat Probleme mit dem Verrückten in Aspen Falls, Ralph fragt nach einer Komplettlösung. ■

(Alles kein Problem: Durchsucht man die Kleidung des Verrückten, findet man Führerschein und Autoschlüssel. Wirft man letztere ins Wasser, kommt der Typ heraus und kann mit dem Schlagstock besänftigt werden.

Eine Komplettlösung gibt es übrigens in unserer neuen ASM Special Nummero 14.)

Ultima I

Michael läßt fragen, wo man das Grab findet, das man im Auftrag von Lord British suchen soll. ■

Hero's Quest I

Kai fragt sich, was es mit dem Pferd und dem Gemüse auf sich hat, und wo man das erlauschte Paßwort anwenden kann. ■

(Wenn ich mich nicht irre, haben weder Pferd noch Gemüse eine tiefere Bedeutung. Mit dem Paßwort kann man den Troll fortschicken, der einen sonst nach dem Öffnen der Felstür beim Antwerp angreifen würde.)

Loom

Robert hat folgende Fragen: Wie erhält man höhere Töne für den Zauberstab? Was muß man mit dem Gold aus einem der Dorfzelte machen? Wie kann man das Buch der Sprüche benutzen? ■

Might & Magic II

Wolfgang sucht die vollständigen Koordinaten der *Forbidden Forest Cavern*. Weiterhin möchte er wissen, was man mit Sheltems verschlüsseltem Text am Ende des Spieles machen muß. ■

Future Wars

Ren erleidet gleich zu Anfang am Kopierer den Heldentod. ■

(Alles eine Frage des Timings: Man muß nur schnell genug die Pläne aus dem Kopierer nehmen und dann in den Teleporter am rechten Bildschirmrand laufen.)

Neuromancer

Alexander sucht hier eine Möglichkeit, schnell viel Geld zu machen. ■

... und ein paar Antworten

Elite

Viele Fragen, viele Antworten. Beginnen wir mit der Frage zu Mission 1:

Wie man seine Aufträge erhält, dürfte im Hint Hunt der Ausgabe 1/91 geklärt worden sein. Wenn man also auf der Station landet, erhält man mit der Nachricht den Auftrag für Mission 1. Man soll sich demnach zum Planeten *Ramaan* begeben und dort weitere Informationen entgegennehmen. Dort wird uns mitgeteilt, daß die *Constrictor* in ein anderes System gesprungen ist. Also besorgt man sich einen *Galactic Hyperdrive* und springt in die dritte Galaxie. Auf der nächsten Station bekommt man noch weitere Informationen und wird noch auf einige andere Planeten geschickt. Irgendwann ist dann auf einmal direkt nach dem Sprung die *Condition Red* da – und mit ihr die *Constrictor.* Für ihre Zerstörung erhält man 10.000 Credits.

Bei der zweiten Mission soll man Dokumente über ein neues Kampfschiff der Thargoiden zum Planeten *Ririla* in der dritten Galaxie bringen, was mit einem besseren Schutzschild belohnt wird. Der Auftraggeber meint zwar, es gäbe keine Problem mit den Thargoiden, und er hat auch recht – sofern man 15 Thargoiden, die jeden Planeten bewachen, nicht als Problem ansieht. Daher nun ein kleiner Trick, der auch bei der ersten Mission angewendet werden sollte: Der Treibstoffvorrat reicht bekanntlich nur für sieben Lichtjahre, man kann allerdings auch noch etwas weiter kommen: Dazu wählt man auf der *Local Navigation Chart* einen Planeten, danach positioniert man den Cursor in Richtung des eigentlichen Zielplaneten. Nun löst man den Countdown für den Hypersprung aus, bleibt aber auf der *Local*-Karte. Während der Countdown läuft, kann man die Karte mit F6 in Richtung des Cursors weiterscrollen, bis man den Zielplaneten im Visier hat oder zumindest dicht daran ist. Nun folgt der Hypersprung und man landet dort, wo der Cursor hingescrollt wurde.

Bei der Fehlfunktion des Hyperdrive gibt es nur einen einzigen Ausweg, nämlich schnellstmöglich mit dem *Galactic Hyperdrive* in die nächste Galaxie. ■

Thomas Götz

Ghostbusters 2

Hier sind die Antworten auf die Fragen von Claus und Karsten:

Die Freiheitsstatue läßt sich problemlos transportieren, wenn man mit dem Schleim sehr sparsam umgeht und nur bei den Zwischengegnern zum Dauerfeuer greift. Da sich diese kaum ändern, kann man das Fadenkreuz getrost in der Mitte des Sprites lassen.

Nachdem man Vigos Gehilfen mit Schleim beseitigt hat, nimmt man das Baby, legt es so weit wie möglich vom Bild Vigos weg und versucht, Vigo mit den Protonenstrahlern in einer Ecke festzunageln. Aus dieser Zwickmühle kommt er nicht mehr raus und die anderen Ghostbuster können ihm mit den Schleimkanonen den Rest geben. ■

Christoph Ebert

Dungeon Master

Die Lösung für Christians Problem liegt in Form von *RA-Keys* in den tieferen Leveln verborgen, bis Level 12 muß man sich durchkämpfen. ■

Martin Baluses

Microprose und die Tastatur

Viele der Programme von Microprose haben so ihre Probleme im Umgang mit der deutschen Tastatur.

Diese lassen sich allerdings ganz einfach beheben, wenn man die Tastenkombination *CTRL-ALT-F1 (STRG-ALT-F1)* drückt. Dadurch wird der Tastaturtreiber deaktiviert, und die Tastaturschablone, die bei den meisten Spielen von Microprose dabei ist, stimmt auch wieder. Will man nach dem Spiel wieder mit der deutschen Tastatur arbeiten, genügt ein einfaches *CTRL-ALT-F2 (STRG-ALT-F2).*

Speicherprobleme bei Spielen lassen sich am einfachsten beheben, indem man eine Bootdiskette für Laufwerk A: anlegt, und zwar mit *FORMAT A: /S,* und bei Bedarf noch den Maustreiber dazu kopiert. Nun bootet man den Rechner mit dieser Diskette und nicht von der Festplatte und ruft bei Bedarf noch den Maustreiber auf. Jetzt hat man zwar keinen Maustreiber, aber dafür das Maximum an Arbeitsspeicher. ■

Ralf Kleinfeld

(Aber Vorsicht: Es kann durchaus sein, daß man noch irgendwelche Treiber von der Festplatte braucht, etwa um EMS-Speicher ansprechen zu können. Diese Treiber brauchen jedoch nicht auch noch auf die Diskette kopiert werden, es reicht, wenn sie in CONFIG.SYS über den entsprechenden Pfad (z. B. DEVICE=C:ÖSYSTEMÖEMM.-SYS) eingebunden werden. Manchmal kann es allerdings auch empfehlenswert sein, die Werte für FILES und BUFFERS einzutragen, da sonst Festplattenzugriffe langsam oder gar unmöglich werden können. Im Einzelfall kann es sich durchaus lohnen, für eine optimale Einstellung etwas zu experimentieren.)

Wing Commander

Hier sind vier Tips, die Andreas das Leben im Hornissennest der *Secret Missions 2* leichter machen sollen:

Nie versuchen, die *Kilrathi*-Jäger von hinten zu erwischen. Auch nie frontal auf einen zufliegen, da die *Hhriss*-Jäger *Massdriver Cannons* besitzen, mit denen sie dem Erdling mit wenigen Salven den Garaus machen können.

Im Kurvenkampf stets langsamer als der Gegner fliegen, denn wenn man zu schnell ist und aus Versehen den Gegner überholt, kann es sein, daß man ihm genau vor die Rohre fliegt. Und das kann bei einem *Hhriss* äußerst ungemütlich werden.

Generell, aber insbesondere im Kurvenkampf, sollte man immer den Vorhalt anvisieren und dort insbesondere den Bug des Gegners.

Man sollte ziemlich dicht an den feindlichen Jäger heranfliegen, denn aus kurzer Entfernung trifft man besser.

Jetzt kann man eigentlich nur noch Waidmannsheil wünschen. ■

Michael Grübnau

Silent Service II

Das Problem von Uwe Buchmann liegt wahrscheinlich darin begründet, daß er wohl zu oft oder zu lange die Tasten drückt. Dadurch läuft der Tastaturpuffer über, weil der Rechner die Daten nicht mehr verarbeiten kann. ■

Carsten Schwarze

Antheads

Um die Unterstüzung von Polizei, Bürgerwehr und Militär zu erhalten, muß man einfach nur die Beweise beschaffen, die in der Anleitung genannt werden. ■

Knight

Beast II

Bevor Manuela sich daran macht, den Stein über den Wassergraben zu schieben, muß sie erst noch folgendes machen:

Nachdem man am Anfang nach links gegangen ist und den Mann befreit hat, fragt man ihn nach *SWITCH* und er antwortet mit *LOWER* oder *UPPER SWITCH,* was man sich merken sollte. Dann geht es runter in den Gang, in dem auch der Wassergraben ist. Dort begegnet man einem Vieh, welches einen Schlüssel hinterläßt. Man klettert das Seil hoch, öffnet die Tür und legt den entsprechenden Schalter um. Jetzt kommt der schwierigste Teil des Spiels: Man muß bei der ersten Kette nach unten und dann den unteren Schalter betätigen, bevor das Vieh den anderen Schalter betätigt hat. Hat man dies geschafft, erscheint eine Brücke über dem Wassergraben.

Im Sumpf muß man das Horn benutzen. Das bekommt man, wenn man das große Monster bei der Brükke in die Mitte der Brücke lockt und dann in das entstandene Loch hineingeht. (Zuvor muß man alle Münzen eingesammelt haben!) Hat man das Horn aufgenommen, muß man die Schnecke nach *KARAMOON* fragen und ihr alle Goldstükke geben, um wieder hinaufgetragen zu werden. ■

Andreas Lotz

Last Ninja III

Man kann nicht durch den Ausgang gehen, da er durch den Wasserfall versperrt ist. Das Wasser läuft nicht mehr, wenn man den Abfluß vor dem Strudel mit dem Stöpsel, den man auf der Brücke findet, verstopft. Nun kann man den Ausgang mit der Schriftrolle betreten. ■

B. Scharpen

Level 2:

Ziel

• = Maus
• = Peitsche
• = P. benutzen

Level 3:

Start→

Ziel

■= macht Feinde langsamer
■= das Buch
✝= Soldat

Indiana Jones 3

Karsten hat wahrscheinlich übersehen, daß man die weißen Kreise an der Wand dazu benutzen kann, sich mit der Peitsche zur nächsten Plattform rüberzuschwingen. Als weitere Hilfe hier noch Karten von Level 2 und 3. ■

Andreas Lotz

Phantasy Star II

Der *Recorder* befindet sich im *Biosystems Lab* im vierten Level oben rechts. Dort sind auf der Karte vier grüne Quadrate eingezeichnet, das unterste ist der *Recorder,* er unterscheidet sich nur geringfügig von den anderen Quadraten.

Den Spruch *Megid* erhält man mit dem Anstieg der Erfahrung und erst kurz vor dem Finale. *Star Mist* und *Moon Dew* kann man nicht kaufen, wohl aber in den Dungeons finden. Sobald Shir Level 10 erreicht hat, geht man mit ihr mehrmals in den *Toolshop* auf Mota. Irgendwann verschwindet sie, und man muß sie daheim wieder abholen. Mit etwas Glück hat sie dann *Star Mist* im Inventar. ■

Frederic Ufer

Rainbow Islands

Um in die Geheimräume zu kommen, muß man die Diamanten in der richtigen Reihenfolge einsammeln: rot, orange, gelb, hellgrün, hellblau, dunkelblau, violett. ■

Sven Sulzbach

Interceptor

Um den Piloten zu retten, muß man sehr langsam und sehr niedrig anfliegen. Sobald man in die Nähe des Piloten kommt, sollte man die Landeklappen ausfahren und kurz vor der Ankunft die Rettungskapsel abwerfen. Anschließend sofort steil nach oben steigen, da man sonst auf die Insel kracht. ■

Knight

Dragonflight

Das Einhorn befreit man, indem man einen Gegenstand gegen den Kristall wirft. ■

Oliver Knagge

Chambers of Shaolin

Der letzte Gegner ist eigentlich ganz einfach zu besiegen: Zuerst rennt man durch den Hindernisparcours und kommt dann beim Drachen an. Wenn dieser den Kopf mittelhoch hat, benutzt man den Tritt zum Bauch, und wenn er den Kopf reckt, den Tritt zum Kopf. ■

Stefan Hartmann

Geisha

Der von der Perlentaucherin verlangte Code versteckt sich auf dem Plakat im Wandschrank unter dem Namen *Ostradae.* ■

Mark Himmelskötter

Police Quest 1

Gut, hier nochmals Klartext: Nachdem man die Dame angehalten hat, nimmt man aus seinem eigenen Wagen die *Briefcase,* in der sich Strafzettel befinden. Man spricht die Dame an und gibt ihr den Strafzettel *(take, write, give ticket to woman).* Die Telefonnummer der Dame sollte man allerdings schnellstmöglich wieder vergessen.

Beim betrunkenen Fahrer öffnet man die Tür, läßt ihn aussteigen und pusten. *(Open door, stand up, give test.)* Danach muß man ihn in den Polizeiwagen verfrachten. Dazu öffnet man die hintere Tür und legt ihm Handschellen an. *(Come with me, handcuff man.)* Man sollte nicht darauf eingehen, ihm die Hände vorne zu binden. ■

Matthias Varelmann

THE BEST GAMES :

Hallo, Computer-Spieler !

Diese Anzeige ist nur ein k l e i n e r Auszug aus unserem vollständigen Spiele-Sortiment: **Wir haben immer alles**, was im Handel ist.

Jede Neuheit bekommen wir mit als Erste. **Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen !**

Disc only: 64 AM ST PC
◊ = Amiga-Vers. nur für **1MB** !
PC immer für A-Laufwerk! 5.25" oder 3.5" !

Amiga 500 Speicher 1MB◊..........69........neu !

1MB & Flight of Intruder ◊ ....139 ......!
Die SoundBlaster Card v2.0 349

3D Master Golf ◊ ....89....89....89
A.G.E. 3D Adventure....69....69....77
Abandoned Places....73....73....73
Aces of Great War ◊....77....81....85
Agony....73....73
AH-73M Thunderhawk....77....77....90
Air Combat Aces ◊....81....81....97
Air Sea Supremacy ◊....81....81....97
Air Duel FS....81....81....81
Airbus A320 Lufthansa Sim. ◊....108...108..108
Air Strike USA....81....81....81
Alladin Magic Lamp....69....69....69
Ancient War in Sky....90
Andretti RacingSim....77
Another World ◊....73....73....77
ATP Tours Advanc. Tennis....59....59....69
Australian Pioneers....73....85
B.A.T. 1....57....81....81....81
Baby Jo....81....81
Bandit Kings of China ◊....97....108
Bargon Attack Adv....77....77....77
Battle Isle....77....77....97
Battle Master....77....65....81
Black Gold....41....73....73
Blades of Steel Icehockey....49....81....73
Beastbusters....43....68....68....73
Big Box Beau Jolly....49....81....81....97
Big Business....59....54....68
Blood Relatives....81....81....81
Blues Brothers....42....73....73....73
Bomber Bob....73....73
Booly....73....73....73
Boston Bomb Club....73....73....73
Brigade Commander....68....68
Broker King....51....68....68....77
Buck Rogers 2 ◊....81....81....81
Builderland....73....73
Bundesliga Manager Prof. ◊...41....73....73....77
California Games 2....77
Castles Adventure....65....89
Castle Master....38....63....63....76
Caveman Ninja....41....69....69....69
Celica GT4 Rallye....65....65
Celtic Legends ◊....81....81....85
Challengers....57....81....81....81
Champions of Krynn ◊....73....62....81....68
Charge Light Brigade....77....77
Chintos Revenge....73....73
Cisco Heat Racing....73....73....73
Civilisation ◊....90....103
ClickClack....43....73....73
Cohort Fighting Rome....77....77....77
Command H.Q. ◊....85....89
Conquestador....57....77....77....77
Conquest of Long Bow ◊....97....108
Cool Croc Twins....41....73....73....73
Covert Action ◊....81....81...105
Crazy Cars 3....68....68....68
Crime Time....38....61....61....68
Crown....38....61....61....72
Cruise for Corps ◊....68....68....77
Cyberspace....81....81....81
Cyber Fight....90....90
Cybornetics....73....73....73
Darkman....41....69....69
Death Knights of Krynn ◊....65....77....77
Death or Glory FS....97
Deathbringer....42....65....65
Demongate....69....69....81
Deuteros....103....81...103
Devious Designs....42....73....73....73
Die Schwarze Sekte....81....81....81
Dragon....81....81
Dragon Fighter....73

Dragon Flight 2....77....77
Dragon Lord....95....95....95
Drift RPG....85....85
Drop Soldier....73....73....73
Elf - Adventure....65....65
Enchanted Land....73....55
Europ. Championship 92....41....69....69....73
Eye of Beholder ◊....65....77
Eye of Storm ◊....77....77
F-29 Retaliator 2 ◊....69....69....81
F15 II Strike Eagle ◊....89....89....85
Fairy Tales (Sierra)....108
Falcon F-16 Mark II v3.0 ◊....105....105
Fascination (Geisha 2)....69....69....77
Final Blow Boxing....41....73....73
Final Fight Act....41....68....68
Fists of Fury Collection....41....65....65
Flag....77....77....85
Floor 13....90....90....90
Fugger....34....53....53
G-Loc R360 Mk2 FS....42....73....73
Gaisha Rude & Nude....73....73....73
Gates of Dawn - Fate ◊....81....81....97
Gateway Savage Frontier ◊....65....81....81....81
Genghis Khan ◊....89....89
Gobliiins....69....69....69
Grand Prix F1 by Microprose ◊....89....89....89
Guardians....73....73....73
Gunboat Combat ◊....77....77

10 FUNTASTIC HITS !

Curse Azure Bds. ◊..62..65..57..68
Flight of Intruder F2 ◊....79..79..95
Great Courts 2 ◊............68..68..73
Lemmings 1◊................60..58..79
Pirates........................48..60..60..60
Railroad Tycoon ◊..........83..79..91
Rings of Medusa 2..45..73..73..73
SimEarth ◊......................92..92..99
Spirit of Adventure..38..64..64..71
Zak McKracken......53..68..68..68

Gunship 2000 ◊....97....97
Hanibal....42....69....69
Harlekin....73....73
Hawk FS Birds of Prey ◊....90....90....90
Heart of China....97....92
Heimdall....77....77....77
Hexuma....77....77....77
Hot Rubber Race....41....73....73....73
Hotel Manager Steigenberger....69....69....69
Hoverforce....85....85
Hudson Hawk....73....73
Hunter....81....81
Incentive Story....43....73....73
Indiana Jones 4 Fate ◊....85....85
Infiltrator....77....77
Infocom Classics 9 Titel jeweils....32....32....32
Intern. Karate Deluxe....73....73....73
J. White Whirlwind Snooker....77....77
Jahangir Khan Squash....41....69....69....69
James Pond ◊....65....65
Jet Fighter 2....95
Jules Verne Space 1889 ◊....95....95....95
Kathedrale....97....97....97
Keys of Maramon ◊....45....65....77
Kings Quest 5 ◊....95....97...104
Knights of Sky ◊....89....89....96
Legend D&D....73....73....73
Legend of Faerghail ◊....73....73....81
Leisure Larry 5 ◊....97....95
Lemmings 2 ◊....65....81
Les Manley Lost in L.A.....99
Lethal Excess....41....73....73
Lightquest ◊....81....81
Logical....41....57....57....65
Lost Admiral Strat....108
Lotus Esprit Chall. 2....43....65....65....65
MacArthurs Korean War....77
Magic Pockets....65....65....73
Magnetic Scrolls Coll. ◊....77....77....85
Manchester United 2 Euro ◊...45....69....69....69
Marvel Trilogy....62....81
Medieval Lords....77....81....77
Medieval Warriors....77....77
MegaLoMania....78....73....78
Megaphoenix ◊....73....73....73
MegaTraveller 2 Ancien. ◊....95....95....95
Mega Fortress B-52 ◊....89....89....85

Mega Twins....41....73....73
Metal Mutant....65....65....65
Midwinter 2 Flames Freed. ◊....85....89...103
Mig-29 2 Super Fulcrum ◊....101...101...108
Might & Magic 2....51....73....77
Might & Magic 3....73....89
Monster Business....41....65....65
Myth....68....68
Navy Seals....53....69....69
Nobungas Ambition ◊....85....97
Nova 9....103
Oil Imperium....41....57....57....57
On the Road....73....73....73
Out Run Europe Race....41....65....65
Paperboy 2....43....73....77
Pegasus....73....73
Pitfighter....41....69....69
Pools of Darkness ◊....81....81....81
Populous 2....73....73....77
Ports of Call....68....93
ProFlight Tornado FS ◊....99....99
Project 3....73....73
Projekt Prometheus....41....73....73....77
R-Type 2....43....73....73....81
Race Driving....69....69....69
Ralf Glau Edition....69....85....85
Realms - Wargame ◊....77....77....85
Red Baron WW I ◊....97....92
Red Phoenix....85....85....85
Riders of Rohan....68....73....81
Rise of Dragon ◊....92....92
Robin Hood ◊....65....65....77
Robocod (James Pond 2) ◊....65....65
Robocop 3....45....69....69
Rod-Land....39....65....65
Rolling Ronny....41....65....65....73
Rubicon....43....73....73
Rules of Engagement....65....65....89
Samurai ◊....81....81....81
Sarakon (new!)....38....51....51....69
Search for Titanic....58....81....81
Secret Monkey Island 2 ◊....97
Shadow Dancer Ninja....41....65....65
Shadow Sorcerer ◊....85....85....85
Shanghai 2....85....85....97
Silent Service 2 ◊....85....89....83
Silly Putty....41....73....73....73
Sim Ant ◊....97....97

Neu: ❼ Funtastic✚Punkte

Mit jedem Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sich Ihr Kundentreue-Konto um jeweils 1 Funtastic✚Punkt ! Bei 7 ✚Punkten gibt es für Sie ein tolles FreiSpiel als Treue-Prämie

Sliders Technosport....68....68....68
Snow Brothers....41....69....69....69
Son of Zeus....73....73
Spacegun....69....69....77
Space Quest 4 ◊....97....99
Space Shuttle Simulat.....95....95...104
Space Wrecked....81....81....81
Spirit of Excalib. 2 Vengeance.....81....81....97
Spot ◊....35....73....73....73
SSI Collectors Edit. ◊....81....81....81
Star Collection....41....57
Star Rush....81....81....81
Suzuki Aces ◊....54....81....81
Strike Commander....97
Strikefleet - endlich !....65....65
Stuntcar (Spec/Holobyte)....81....81....81
Sturmtruppen Comic....43....73
Supa Plex....77....77
Suspicious Cargo....73....73
Swap....41....65....65....68
Switchblade 2....41....65....65
Swiv (Silkworm 4)....39....65....65
Swords & Galleons....73
TD3 Test Drive 3 ◊....85....71
Team Yankee 2 Pacific ◊....85....85....93
Technopolis....73....73....73
Teen. Mutant Ninja 2....46....73....73
Tetris NEW !....41....57....57....73
The Chaos Engine....73....73
The Enemy Within....73....73
The First Samurai....81....81....81
The Imperator ◊....97....108
The Simpsons....41....69....69....77
The Two Towers (Tolkien)....85
The Walker....73....73

Theater of War....77
Think Cross....41....57....57....57
Thud Ridge F105....68....68....73
Tip Off Basketball ◊....65....65....73
Traders....73....73....81
Train It....85....85
Transatlantic ◊....73....73....73
Trex Warrior....73....73
Tunnels of Armageddon D&D....88
TV Sports Basketball ◊....65....71....77....95
TV Sports Rollerbabes ◊....81....81
Twilight 2000 ◊....95....95....95
Ultima 7....97
Ultima Savage Empire....108...108....77
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ◊....75....75....90
Under Pressure - Rybok....73....73....73
Utopia....73....73....77
Video Kid....73....73
Volfied....42....73....73....73
Vroom Formel 1....73....73
Warm Up CarRace....41....73....81
Warriors of Darkness....38....69....69....78
Wild Wheels....73....73....73
Wing Commander 1....85....79
Wing Commander 2....97
Winzer Simulation....45....69....69....77
Wiz Kid....73....73
Wizardry 7 Crusaders ◊....89....89
Wolf Child....73....73
Worlds at War Naval ◊....65....77
Wrath of Demons....43....73....73....90
Wreck Hunters....85
Zone Warrior....65....65
TV Quiz-Family-Games....30....39....39....49
(Jetzt: Glücksrad, Montagsmaler, Preis ist heiß, Riskant, Wetten daß?, demnächst: Dingsda!)

NICE PRICE !

10-Spiele-SuperMix....129...219..219..219
3-D Constr.Kit+Video dt....59...110....87..110
ADS Adv.Destroy.Sim.....75....75....75
Bane of Cosmic Forge ◊....75....75
Battle of Britain - Finest Hour ◊....75....75
Elvira 1 ◊....51....79....75....98
F19 Stealth Fight ◊....48....75....75....88
Full Blast....53....75....75....75
Hill Street Blues....63....63....63
Invest....38....53....53....68
Loom....75....75....50
M-1 Tank Platoon ◊....75....75....91
Martian Dreams - Ultima....97....79
MegaTraveller 1 ◊....68....68....83
Metal Master....59....59....59
Moonbase Simulation ◊....79....100
Nam 1965-1975....54....54....66
Operation Stealth....60....60....71
Panza Kickboxing....75....75....75
PGA Tour Golf....55....65....71
Prince of Persia....58....68....65
R.B.I. 2 Baseball....38....65....65
Rock n Roll....38....50....60
Secret Monkey Island 1 ◊ VGA!....75....75....97
Secret Silver Blades ◊....60....68....68
Secret Weapons of Luftwaffe ◊....89....85
SimCity + Populous 1 ◊....68....68....68
Skulls & Crossbones....34....60....68....68
Super Monaco GP....38....60....60
Supremacy....48....71....53....79
Suzuki Team....60....60
Teen. Mutant Ninja 1....43....79....75....75
The Light Corridor....56....56....68
Toki....51....51....51
Turrican 2 Final Fight ◊....38....60....60
Ultima 6....55....86....86....79
Yeagers Air Combat ◊....89....89....83
Z-Out....53....50

FUNTASTIC hat alle neuen Spiele, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt und als "gut" getestet und bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.

Sonderangebote erfahren Sie am Telefon.

Einige Spiele der Anzeige sind angekündigt und erscheinen innerhalb der nächsten 8-12 Wochen: Bitte bereits jetzt schon reservieren ! Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro !

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach **Typ** an: Für **C64** / für **Amiga** / für **Atari ST** / für **PCs** neu: für **Video-Games** / für **CDTV** / für **Mac**

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 4.11.91 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. **Auswahl komplett** - vieles ab Lager !
2. **Preis für Preis o.k.** - keine Lockvögel !
3. **Super-Service** - z.B. aktuelle Infos !

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonisch erreichen Sie uns an jedem Werktag von **10-12.30** und **14-17.30**, Freitag bis **15** Uhr. Auftrags-Maschine läuft abends & Wochenende.

Wir liefern schnellstens per Post/Nachnahme (Versandkosten im Inland pro Lieferung DM 9.-) **Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia** - Wir versenden auch ins Ausland - per Nachnahme oder Bar-Vorkasse (-14% dts.Steuer,+Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09, Müllerstraße 44 (kein Ladenverkauf)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele - und nix anderes !
Seit 1985.

FAX

24h

Händler-Anfragen sehr willkommen - aber bitte nur mit Ihrem Gewerbeschein.

Castle Master

Martin hat die Fragen aus der 11/91 gleich zum Anlaß für eine Komplettlösung genommen. Sie wurde mit dem Prinzen erspielt, bei der Prinzessin liegen die Schlüssel und *Pentacles* an anderen Stellen. Außerdem wurden in den Karten nicht alle Schätze eingezeichnet, damit Ihr auch noch etwas zu tun habt.

Man startet außerhalb der Burg und schließt erst einmal die Brücke auf (das schwarze Loch links daneben). Nun geht man in die Zauberhütte links neben der Burg, nimmt den Käse und den Solar-Schlüssel auf der Stuhllehne und springt ins Loch unter dem Teppich.

Die Katakomben: In der Höhle vernichtet man zuerst den Geist, nimmt dann das *Pentacle* und betritt die Katakomben. Hier sucht man jede Höhle auf und schickt jeden Geist ins Jenseits. Erst wenn alle Geister beseitigt sind, geht es über die Kellertreppe in die erste Etage. Dort begibt man sich in Küche oder Speisekammer und futtert, bis man den *Herkules*-Status erreicht hat. Über die Kellertreppe geht es zurück in die Katakomben, wo man das Hindernis über die Falltüre schiebt und den letzten Geist in der Höhle vernichtet.

Jetzt geht man raus aus der Burg, schiebt den Felsblock vor der Burg weg und springt hinein. Man nimmt wie in jeder anderen Höhle das *Pentacle* und begibt sich zur Kapelle. Dort ist die Wand mit dem Kreuz eine doppelte, hinter ihr ist der Gang zum Glockenturm, wo man am Seil zieht und wieder ein *Pentacle* findet. Nun kriecht man unter das Pult und befindet sich wieder in den Katakomben. Dort gibt es nochmals ein *Pentacle,* das nächste Ziel ist der Brunnen im Innenhof. Den Schlüssel im Brunnen aktiviert man und springt in den Brunnen.

Wieder das *Pentacle* gekrallt und weiter zur Sauna. Dort das Wasser ablassen und vorsichtig über die Treppen in den Pool und ins Loch steigen. Dort das *Pentacle* nehmen und den Gruftvorraum aufsuchen.

Die Burg: Im Vorraum findet man den Treppen-Schlüssel und kann die *Pentacles* betrachten – die blinkenden müssen noch gefunden werden. In den Stallungen kriecht man unter das Pferd und findet den Kasernschlüssel. In der Scheune rechts hinter dem Strohballen liegt der Schlüssel für die vierte Etage. Nun begibt man sich in Igors Kammer, wo man vom ersten größeren Gegner erwartet wird. Mit einigen Schüssen in den Mund läßt er sich jedoch leicht erledigen. Danach kann man die Truhe öffnen, alles einsacken und den „?"-Schlüssel mitnehmen. Weiter geht es in die Bibliothek, dort aktivieren wir ein Buch, woraufhin ein Stuhl an der Wand erscheint. Wir laufen auf ihn zu und drehen uns mit der Wand in den Schrein. Auf dem Goldbrocken liegt der Zellenschlüssel.

Nun gehen wir in den Großen Saal und dort Vorsichtig den Sims entlang – Vorsicht, an der Ecke fehlt ein Stück! Sobald wir zur anderen Türe draußen sind, betreten wir einen winzigen Vorsprung im Wachtraum. Dort nehmen

Castle Master

Etage I
1=Wachtstube
2=Küche
3=Speisekammer
4=Igor's Kammer
5=Treppenabsatz
6=Sauna
7=Unter Treppe
8=Treppe
9=Gruftvorraum
10=Pentacle-Gruft
11=Kellertreppe
12=Wachthäuschen
13=Großer Saal
14=Innenhof
15=Scheune
16=Stallungen
17=Schmiede
18=Kapelle
19=Glockenturm

Etage III
1=Treppenabsatz
2=Kneipe
3=Warenlager
4=Treppe
5=Priesterhöhle
6=Rumpelkammer
7=Schauraum
8=Zimmerleut's
9=Tanzsaal
10=Drachenhöhle
11=Drachenschatz

Etage II
1=Treppe
2=Hospital
3=Krankenzimmer
4=Arsenal
5=Bibliothek
6=Schrein
7=Großer Saal
8=Wachtstube
9=Treppenabsatz
10=Töpferei
11=Waschraum
12=Garderobe
13=Garderobe

Etage IV
1=Treppe
2=Kasernen
3=Treppenabsatz
4=King's Solar
5=Innenhof
6=Foyer
7=Turnhalle
8=Geisterhalle
9=Kornkammer
10=Tanzsaal
11=Magister
12=Geschafft!

wir uns das *Pentacle* und verlassen die Burg wieder. Wir stehen auf der Zugbrücke und katapultieren uns mit ihr auf das Dach der Kapelle, wo wir uns den Truhenschlüssel aneignen. Durch das Loch geht es weiter in die Kapelle und von dort in den dritten Stock. In der Rumpelkammer kriechen wir hinter das Regal, stehen wieder auf, klettern auf das unterste Brett und nehmen das *Pentacle.* Zur Stärkung geht es jetzt in die Kneipe, dort gibt es einen Stärketrank mit unbegrenzter Wirkungsdauer. Weiter geht es in den obersten Stock, wo wir uns im Tanzsaal durch das Loch fallen lassen. In der dritten Etage geht es weiter zur Drachenhöhle, deren Bewohner gemeuchelt wird – wozu man auf Hörner, Zähne und Augen schießen sollte. Danach können wir die Truhe im hinteren Zimmer ausräumen und das neunte *Pentacle* organisieren.

Das letzte *Pentacle* finden wir in der Kornkammer. Dort schaufeln wir das Korn beiseite, öffen die Truhe, setzen uns hinein, schließen den Deckel und fallen sicher in den Schauraum. Diesen räumen wir vollständig aus und begeben uns in den Vorraum der Gruft. Hier kann man jetzt die Türe öffnen und den „Magisterspuk"-Schlüssel aus der Gruft holen.

DAS FINALE: Weiter geht es im vierten Stock. Nachdem im *King's Solar* die Klingel betätigt wurde, sollte das erste Hindernis beseitigt sein und der Aktivierung des Steines nichts mehr im Wege stehen. Ist letzteres getan, sollte der Weg zur Südpassage frei sein. In der Turnhalle wird solange mit der Hantel trainiert, bis man wieder *Herkules* ist. Dann geht es zum Magister und damit zum letzten Kampf. (Der geht allerdings nur dann gut aus, wenn auch alle 26 Geister beseitigt wurden. Nachdem der Magister verkloppt wurde, braucht man nur noch durch die Türe am anderen Ende des Raumes zu gehen und die (etwas lasche) Schlußsequenz bewundern. ■

Martin Baluses

Bermuda Project

An den von Holger als problematisch empfundenen Stellen kann man nichts machen, außer vielleicht die Kiste mit dem Brecheisen zu öffnen. ■

Stefan Hartmann

Batman

Hier ist Hilfe für Daniel: Wenn man beim Joker ein Leben verloren hat, sollte man ein paar Mal auf die Start-Taste drücken, und schon steht man wieder vor dem Joker. ■

Stefan Hartmann

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiedermal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet (Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael

LONE WOLF

System: PC (CGA, EGA, Hercules werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Audiogenic Software, **Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach**

VON EINEM, DER AUSZOG, UM EUCH DAS FÜRCHTEN ZU LEHREN

Das neue Spiel aus dem Hause AUDIOGENIC führt uns in ein Land, in dem die bösen Mächte mal wieder die Überhand gewonnnen haben. Beinahe zumindest, denn glücklicherweise gibt es noch LONE WOLF , den letzten Krieger der Kai, der auszieht (nicht sich!) den üblen Gesellen das Fürchten zu lehren.

Alles Böse von Sommerlund, so heißt das Land in dem die Geschichte spielt, hat sich in dem Spiegel des Todes vereint. Unser Held macht sich auf die Socken, den Spiegel zu zerstören. Die Splitter desselben verwandeln sich in furchtbare Gestalten, die sich in einem Turm verschanzen. Klar, was der 'Einsame Wolf' tun wird.

Nach dem ganzen Blabla der Vorgeschichte machen wir uns also auf den Weg, dem Spiegel des Todes den Rest zu geben. Nach einer Piep- und Pfeif-Fanfare aus dem PC geht's auf zum fröhlichen Hack-'n'-Slay.

Kaum im Turm angekommen, stehen wir auch schon unserem ersten Gegner gegenüber. Ein grünes Etwas sitzt vor der Leiter, die ins nächste Bild führt, und fängt tierisch an zu würgen. (Ich weiß, ich weiß, unser Heldensprite ist nicht sonderlich schön gezeichnet, das ist aber noch lang kein Grund ...). Er reißt sein Maul auf und läßt eine Blubberblase gen Himmel steigen. Die sollte man nicht berühren, sonst fällt unser Lebensbarometer. Auch der Versuch, unseren 'Freund' ein wenig mit dem Breitschwert zu kitzeln, bewirkt nichts. Er würgt und würgt. Wir schlängeln uns an den Blubberblasen vorbei und gelangen ins nächste Bild.

Und so geht's weiter, Leiter rauf, Leiter runter, vorbeischlängeln an weiteren speienden 'Grünen', wild um sich wirbelnden Ventilatoren, oder was das auch immer darstellen soll, und spuckenden Holztüren. Bis man dem ersten aus dem Spiegel entsprungenen Fiesling ins Antlitz blickt.

Schon werden, ratter-ratter, die Zeichensatz-Treppchen hochgezogen, und schwertschwingend geht's in den Kampf. Der gestaltet sich als eine wilde Rauferei, von Koordination keine Spur. Man drückt einfach den Feuerknopf und rührt ein wenig mit dem Joystick, bis entweder wir oder unser Freund in Schwarz das Zeitliche segnen. Ist der Bösewicht besiegt, kommen, ratter-ratter, die Leitern wieder runter, und weiter geht's im Takt.

FLOP DES MONATS

GAME PAUSED

00025

Die schnarchenden Krieger (Foto: PC)

Genauso läuft auch der Rest des Spieles ab. Man klettert auf einem Haufen Gerüsten rum, weicht den kleinen 'Nettigkeiten' im Spiel aus, bis man wieder auf einen Oberbösewicht trifft – Schema 'F' also, von Abwechslung keine Spur.

Auch von der technischen Seite ist das Teil. ein Schlag

Lone Wolf, oder wie man jemandem beim Kämpfen die Schuhe besohlen kann.

ins Wasser. Die Joystickabfrage ist dermaßen schwammig, daß sie eher an einen Zufallsgenerator erinnert, als an eine Steuerung. Die meiste Zeit des Games ist man am Runterfallen von irgendwelchen Gerüsten, weil man wieder mal ein paar Pixel zu weit gegangen ist. Da kommt Freude auf, da tanzt der Bär.

Als kleiner Bonus wurde dem Game ein Rollenspieltaschenbuch aus der Serie beigefügt, an die das Spiel angelehnt wurde. Wenn man bedenkt, daß das Game im Handel etwa 90 Mark kosten wird, kann ich nur sagen, ein teures Buch.

lar

FLOP FIVE

1.	Lone Wolf (PC)
2.	Alien Storm (Amiga)
3.	Dark Castle (Mega Drive)
4.	Football Directo II (Amiga)
5.	Frenetic (Amiga)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	2
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	2

»MIES«

0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

25,- DM

7er-Pack

SPECIAL 3
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Brrrrrr....

....ein Wetter ist das! Schnee, Eis, Regen, Kälte – was auch immer, tagtäglich quälen wir uns bis nach Eschwege durch (insofern wir nicht hier wohnen), um für Eure monatliche ASM zu sorgen. Selbstverständlich würden auch wir für ein paar Grad mehr plädieren, aber man kann es sich nun einmal nicht aussuchen.

Was Ihr Euch jedoch aussuchen könnt sind eine oder mehrere, der auf den nächsten Seiten folgenden Umsetzungen. Die sind nämlich – wie immer – zahlreich vertreten, und scheren sich wohl kaum darum, ob es stürmt oder schneit. Ebenfalls haben sie nicht mit einem lästigen Schnupfen zu kämpfen. Gesund und munter präsentieren sich also auch diesen Monat diverse Highlights, aber auch mäßige und 'unterm Strich liegende' Games.

Beispielsweise gibt's Heart of China für den Amiga. Microprose läßt die Amigianer golfen, und R-Type II sorgt für Ballerei auf dem ST. Ob für Strategen, Sportler, Flugi-Fans oder Denker, die nächsten Seiten zeigen sich im Gegensatz zum Blick aus dem Fenster kunterbunt. Dann mal nichts wie ran! Laßt die Compis warmlaufen....

Ciao, Eure Sandra

HEART OF CHINA

System: Amiga (1 MByte, Festplatte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Dynamix/Sierra-on-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** Hersteller.

Was hat SIERRA nur gegen den AMIGA? Je ausgefeilter die PC-Spiele, desto liebloser die Umsetzung. Das exotische, actiongepackte HEART OF CHINA wurde jüngstes Konvertierungsopfer.

Als Pilot „Lucky" Masters ist eine Krankenschwester aus den Klauen einer chinesischen Geheimgang zu retten und nebenbei die eigene Fluglinie vor dem Bankrott zu bewahren. Der Vater der jungen Dame läßt auch keine Ruhe.

Die neun Disketten müssen auf der Festplatte installiert werden. Langsam lädt sich dann das Programm, doch die schöne Grafik mußte Federn lassen. Gröber die Bilder, zäher der Spielverlauf. Dynamix hat die übliche Maussteuerung beibehalten. Trotz Abstrichen bleibt die Fernostromanze ein gutes Spiel, für das man aber eine gehörige Portion Geduld mitbringen muß. ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Lucky wird wagemutig.

Mig-29 M

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Auch auf dem Atari ist die „Supermig", das Nachfolgemodell der altbewährten Mig-29, angetreten. Das die MIG-29 M aus dem Hause DOMARK ihre Vorgängerin deutlich übertrifft kann jedoch nicht behauptet werden. Hier und da sind ein paar Veränderungen spürbar, dies jedoch nur dann, wenn man auf der „alten Mig" schon einige Flugstunden absolviert hat.

Neu ist jedenfalls der Aufbau der Missionen: Es gibt keine Einzelmissionen im eigentlichen Sinn mehr, man ist ein eine Folge von Missionen eingebunden, deren Ziel es ist eine Revolution niederzuschlagen. Statt der detailreichen Dokumentation über die Mig liegt der Supermig eine Dokumentation über die wichtigsten Militärjets der Welt bei.

Wer die alte Mig sein eigen nennt, kann sich die neue sparen. Wer noch nie im Russenjet Platz genommen hat sollte sich wegen des günstigeren Preises lieber die Alte anschaffen. ■ *df*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Ganz schön schräg.

THE KILLING CLOUD

System: PC (640 k, CGA, EGA, VGA, Tandy, AdLib, Sound Blaster, Roland werden unterstützt), **empf. VK-Preis** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Image Works, England **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Über den Wolken . . .

Ganz San Francisco ist in eine giftige Smogwolke gehüllt. Ein Großteil der Bevölkerung wurde dahingerafft, der Rest siecht nur noch vor sich hin. Klar, daß sich unter diesem tödlichen Deckmantel der ewigen Nacht verbrecherische Subjekte ausgebreitet haben. Und genau denen gilt es bei THE KILLING CLOUD aus dem Hause IMAGE WORKS den Garaus zu machen.

Meiner Meinung nach ist die Umsetzung recht gut gelungen. Das Spiel bietet ziemlich schnelle und detailreiche Vektorgrafik, ein gutes Gamehandling und eine wunderbar düstere Atmosphäre. Etwas seltsam ist die nervige Passwortabfrage, die manchmal ihre tollen fünf Minuten hat.

Vergeblich kann man dann versuchen die richtige Buchstabenkombination einzugeben, man wird bei jeder Eingabe mit einem 'Incorrect Password' und einem prompten Rauswurf konfrontiert. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

HARD NOVA

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Fingerhuth, 2 Hamburg 76.

Mit NOVA in den Weltraum.

Das Söldnerleben ist hart. Dem Raumtod knapp entronnen, muß HARD NOVA eine neue Mannschaft zusammenstellen, ihr Geld durch mehr oder weniger legalen Gütertransport verdienen und einige Machenschaften im Vier-Sterne-System aufdecken. *Karl Buiters* Nachfolger zu *Sentinel Worlds* steckt voller Raumschlachten, Erkundungsgängen und überraschenden Wendungen.

Auf dem PC prächtig gelungen, ist die ST-Grafik leider etwas gröber und zäh. Der Geschwindigkeitsverlust sollte Gelegenheitsspieler aber nicht abschrecken: Die tolle Geschichte fesselt im Laufe der Zeit immer mehr. Wie beim Vorgänger wechseln sich friedliche Erforschung und gefährliche Missionen ab.

Nova läßt sich von drei installierten Disks, bequemer aber von der Festplatte, spielen. Leider wirft Euch die Kopierabfrage schon nach einer Fehleingabe aus dem Programm. Wer leichte technische Abstriche in Kauf nimmt, wird an diesem SF-Rollenspiel dennoch viel Freude haben. ■ *ev*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

LAST NINJA 3

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Compi-Shop, 4600 Dortmund.

Diese Keule macht Engel.

Er ist der letzte seiner Art, ein Fossil aus längst vergangenen Tagen, als die Ehre noch Bedeutung im Kampf hatte. Die Rede ist von dem letzten Ninja, den SYSTEM 3 in THE LAST NINJA 3 endgültig ein Denkmal setzten will. Ein letztes Mal soll er losziehen, um seinen großen Widersacher zur Strecke zu bringen. Schon der eindrucksvolle Vorspann zum Spiel verschlingt eine Diskette, bietet dafür aber auch Sound und Grafik vom Feinsten. Gewöhnlicher ist da schon der Spielablauf: Die Bilder werden nicht gescrollt, sondern umgeblendet, die Spielfigur verlangt diagonale Stickbewegungen zur Fortbewegung. Gegner warten in nahezu jeder Szene, dazu gibt's kleinere Rästel und versteckte Gegenstände. Es mangelt dem Spiel jedoch nicht nur an kürzeren Ladezeiten, weit nerviger sind die hektischen Kampfsequenzen mit einer schwer durchschaubaren Steuerung. Ein Spiel für Fans. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

LAST BATTLE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Elite, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Das Softwarehaus ELITE läßt nun auch auf dem Amiga zum letzten Gefecht läuten. LAST BATTLE ist der Titel des Werkes, und es geht darum (wie sollte es auch anders sein) möglichst viele Gegnersprites vom Screen zu prügeln.

Auf dem C64 war das Game eigentlich gar nicht übel, die Amiga-Fassung hat man dagegen ganz schön verhauen. Das Parallax-Scrolling, das sogar auf dem kleinen Commodore verwirklicht wurde, ist verschwunden. Die Grafik ist zwar schöner gezeichnet, und die Spielfiguren sind größer, dafür aber hat die Geschwindigkeit stark nachgelassen.

Haushohe Kerls ruckeln ab.

Durch diesen Umstand ist das Spiel um einiges schwieriger zu spielen als auf dem 64er.

Für Amiga-Verhältnisse ist der Sound auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Ganz klar ein Titel, der in jeder Sammlung fehlen sollte. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

BLADE WARRIOR

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Ein Action-Game im Scherenschnitt-Outfit erwartet den User bei BLADE WARRIOR. IMAGE WORKS hat soundmäßig im Vergleich zur PC-Version noch was zugelegt. Der Spieler muß dem bösen Murk und seinen Spießgesellen, die in viellerlei Gestalt daherkommen, den Garaus machen. Manchen von diesen Gegnern ist mit dem Schwert allein nicht beizukommen. Doch aus den verschiedenen Zutaten, die unterwegs zu finden sind, können Zaubersprüche gemixt werden, mit deren Hilfe jeder Gegner ausgeschaltet werden kann.

Die Grafik ist ebenfalls etwas besser geraten als auf dem PC, das Scrolling ist makellos. Nur die Steuerung per Stick empfinde ich ein wenig unpräziser als die Tastensteuerung beim „großen" Bruder. Doch von echten Problemen kann hier nicht die Rede sein. Die Anleitung läßt ebenfalls keine Frage offen. Durch die Scherenschnittoptik und die nicht unerhebliche Adventurekomponente hebt sich Blade Warrior wohltuend vom Einheitsbrei der Action-Games ab. Auch wenn das Outfit des Spieles auf den ersten Blick ungewöhnlich ist – Reinschauen könnte sich lohnen. ■

df

Besseres Kaspertheater

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

R-TYPE II

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Irem/Activision, England, **Muster von:** Compy-Shop, 4600 Dortmund.

Setzte *R-Type* bereits vor vier Jahren neue Maßstäbe für die Shoot-em-ups, sorgte R-TYPE II für die konsequente Fortführung des genialen „biomechanischen" Designs – jedenfalls in den Spielhallen. Die Amiga-Umsetzung bot zwar die wahnsinnigen Grafiken des Originals aber ein Level weniger als der Automat (fünf), einen langsameren Spielablauf und einen geringeren Schwierigkeitsfaktor.

„Einfach mittel . . ."

Gleiches gilt weitestgehend auch für die ST-Version. Die Grafik ist – bis auf rechnerbedingte Farbverluste – immer noch atemberaubend, die Spielbarkeit erstaunlich hoch. Etwas langsamer und eine Spur ruckeliger wurden hingegen Grafik und Animation.

Doch sieben Waffensysteme, zwei Powerschüsse und eine manipulierbare Drohne lassen diese kleinen „Schwächen" wie den digi-losen Sound vergessen. R-Type II spielt sich einfach mittel! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

ALIEN STORM

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega/U.S. Gold, England, **Muster von:** U.S. Gold.

Widerliche, schleimige Gestalten aus dem unergründlichen Weltenraum fallen über die Bewohner der Erde her und versklaven sie – guter Rat ist teuer. Eine Chance bleibt noch: Drei genmanipulierte Mutanten sind die letzte Geheimwaffe gegen den ALIEN STORM: ein Roboter mit Energiepeitsche, ein Muskelmann mit Laser und ein weiblicher Russ-Meyer-Traum mit ihrem Flammenwerfer.

Schnödes Mutanten-Braten.

In den Levels wird gebruzzelt und zerschossen, werden im Sturmangriff oder per Salto die Städte befreit oder die Supermärkte mit steuerbarem Fadenkreuz von den hungrigen Monstern gesäubert. natürlich, die Handlung ist flach, doch leider ist der Spielablauf noch weitaus magerer. Ruckelscrolling, Zeitlupen-Animation und schlechte Steuerung sorgen für den Total-Black-Out der Spielfreude. Nichts gegen Actionspiele – aber in Hinblick auf die zumindest technisch bessere MD-Fassung ist Alien-Storm auf dem Amiga schlicht eine Katastrophe. ■ *msu*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	2

»MIES«

FRENETIC

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. DM., **Hersteller:** Core Design limited, **Muster von:** Compy-Shop Gmbh, 4600 Dortmund.

Sie brennen, sie jucken, sie tränen ... was?? Na, die Augen, nach dem 'Spielgenuß' von FRENETIC aus dem Hause CORE DESIGN . Der Grund dafür ist das feiste Ruckelscrolling, das die Freude eines jeden Augenarztes ist.

Aber was bekommt man außerdem geboten?? Da wären mittelmäßig gezeichnete Grafiken, lahme Spielobjekte, einige Extrawaffen, Massen von Gegnern, von oben nach unten scrollender Hintergrund (zumindest hat man versucht, ihn scrollen zu lassen), uralte Spielidee und eine mittelmäßige Hintergrundmucke rundet den (nicht gerade positiven) Gesamteindruck ab. Heutzutage ist mit solch einem alten Spielprinzip kein Blumentopf zu holen, schon gar nicht wenn auch die technische Seite stiefmütterlich behandelt wird. Alles in allem würde ich sagen, die Atari ST-Version steht der Amiga Fassung in nichts nach, die war nämlich auch nicht so toll. ■ *lar*

Ruckel, zuckel über den Buckel.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	2
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

GHOST BATTLE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Thallion, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Schöne Hintergründe, einen ziemlich putzig aussehenden Helden, eine uralte Story – das alles bietet GHOST BATTLE aus dem Hause THALION. Nach dem „Prinzessinenbefreiungsschema" kämpft sich der Held durch die verschiedenen Ebenen, wobei ihm die von Zeit zu Zeit auftauchenden Extras den Kampf gegen die verschiedensten Monster etwas erleichtern. Im Vergleich zur Amiga-Version fällt hier vor allen Dingen auf, daß das Game jetzt im Hochformat auf dem Screen erscheint. Das Orginellste an dem Ding ist aber nach wie vor das Aussehen des Helden, bei dem man unwillkürlich den Eindruck gewinnt, daß man ihm Arme und Beine vertauscht hat. Die Grafik kann sich ansonsten durchaus sehen lassen, der Sound allerdings ist ein wenig mager. Die Steuerung per Joystick geht ebenfalls in Ordnung. Die Anleitung besteht aus 4 Seiten überflüssiger Story und einer Seite Anweisungen bezüglich der Bedienung. Bei dem einfachen Gameplay nimmt es nicht Wunder, daß alle Funktionen ausreichend erklärt werden.

Auch für die ST-Version gilt: ein technisch durchaus gutes Produkt, das aber eher Langeweile als Freude aufkommen läßt. ■ *df*

Hasch mich, ich bin die Waldfee ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

OH NO! MORE Lemmings™

OH NO!
More Lemmings
liegt nun bei ihrem Händler bereit, für Amiga und Atari ST zum Preis von DM 84.95*, für IBM PC und Kompatible zum Preis von DM 99.95*.

Sonderangebot – Für Besitzer des originalen **Lemmings** gibt es beim Händler eine Datendisketten-Version (mit voller Verpackung usw.), zum speziell reduzierten Preis von DM 64.95* für Amiga und Atari ST und DM 84.95* für IBM PC und Kompatible.

*Unverbindlicher Richtpreis.

100 brandneue Abenteuer mit den Lemmings™

Gerade als Sie dachten, sie wären endlich in Sicherheit, tappen diese grünen haarigen Schafsköpfe arglos auf und davon zu neuen und größeren Gefahren.

PSYGNOSIS

Für Amiga, Atari ST, IBM PC und kompatible Systeme erhältlich.

MIDWINTER II

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

War die Atari ST-Version der Kriegssimulation MIDWINTER II aus dem Hause RAINBIRD noch ein ASM-Hit, so ist die Amiga-Fassung nicht ganz so gut geworden. Der Detailreichtum wurde ein klein wenig zurückgeschraubt und die Stencil-Vektorgrafik ist auch etwas langsamer als auf dem großen Atari. Als kleinen Ausgleich hat man sich aber mit der musikalischen Untermalung etwas mehr Mühe gegeben.

Der Winter, der ein Sommer war.

Die spieltechnische Seite ist aber im großen und ganzen der Atari ST-Version gleich geblieben. Man bekommt die unterschiedlichsten Aufträge aufgebrummt, die man mit viel Fingerspitzengefühl (im doppelten Sinne) zu lösen hat. Wie eben schon angedeutet, wurde auch auf den Actionteil viel Wert gelegt. Im Klartext: Es darf geballert werden. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

GREAT COURTS 2

System: PC (CGA, EGA – nicht bei Amstrad 1640!, VGA, AdLib, Soundblaster, Joystick empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Blue Byte/Ubi Soft, Frankreich, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Wenn es allein nach der Fülle der Features ginge, die ein Programm aufweist, hätte GREAT COURTS 2 seinen Hitstern schon im Sack. Da kann für den Tennis-Zirkus ein kompletter Terminplan für eine Saison aufgestellt werden, können bestimmte Leistungskriterien der Spielfigur verbessert ('Talentpunkte') und die Ballmaschine sogar programmiert werden. Schon selbstverständlich: ein Mehr-Spieler-Modus.

Auch auf dem PC empfehlenswert: Great Courts II.

Aber da es eben nicht nur um die Features geht, muß sich dieses BLUE BYTE-Produkt auch auf dem Court beweisen. Und das eindrucksvoll! Die Grafiken (speziell VGA) sind in Ordnung, die Animation sehr detailliert und der Spielablauf variabel und motivierend. Ist der dringend anzuratende Joystick vorhanden, steht dem Spielspaß nichts im Wege! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

MIG-29M

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca.140 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Nicht immer muß das Neueste und Teuerste auch das Beste sein. . . MIG-29M von DOMARK kann hier als Beispiel angeführt werden. Dieser neue Flugsimulator stellt keine wirkliche Verbesserung der Mig-29 dar. Die Grafik ist etwas hübscher und an manchen Stellen auch detaillierter gestaltet, dennoch fragt man sich, was an diesem Programm den hohen Preis von 140 Mark wert ist.

Die Flugeigenschaften haben sich nur unwesentlich geändert, das Gameplay fast überhaupt nicht. Die einzige echte Neuerung besteht in der Möglichkeit, zwei Computer zu verbinden, so daß man sich mit einem Gegner aus Fleisch und Blut anlegen kann. Besonders befremdlich ist, daß von der Soundkarte nur die Musik, nicht aber das Triebwerksgeräusch oder der Sound beim Abfeuern der Bordkanone wiedergegeben wird.

Die MIG im tödlichen Anflug . . .

Die Anleitung ist wie gewohnt gut und wird zudem noch durch eine Dokumentation der wichtigsten Kampfflugzeuge sowie einer Karte des Einsatzgebietes ergänzt. Ob dies jedoch den hohen Preis rechtfertigt ist fraglich. Fazit: muß man nicht haben. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	3
Realitätsnähe	6
Motivation	6
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

THUNDER JAWS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Dynamix, England **Muster von:** Hersteller.

Wasser hat keine Balken-Part 3. Nach der recht guten C-64-Fassung wenden wir uns der (nicht ganz so guten) Atari ST-Fassung von THUNDER JAWS aus dem Hause DOMARK zu. Und die bietet folgendes:

Das im Ansatz ruckelige Scrolling auf dem Amiga wurde hier nun konsequent vollendet (d.h. Eure Augen werden Höllenqualen durchleiden).

Außerdem veringert sich die Spielgeschwindigkeit proportional zur Anzahl der Sprites auf dem Bildschirm. Man meint, jemand habe die (nichtvorhandene) Bremse eingeschaltet.

Komm in meine Arme, Baby.

Betrachtet man die Grafik für sich allein, ist sie nicht schlechter als auf dem Amiga. Man vermißt allerding das nette Intro vor dem Spiel, denn das wurde auch wegrationalisiert.

Auf den Sound scheint man auch ganz verzichtet zu haben, außer den Effekten herrscht tödliche Stille.

Fazit: Diese Konvertierung ist schlechter als das Original. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

RODLAND

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Storm, London, England, **Muster von: United Software, 4835 Rietberg.**

Gabeln sind nicht jedermanns Fall. Doch wenn man mit ihnen Monster beseitigen und dadurch seine Eltern befreien kann, sieht es schon anders aus.

So dachten sich STORMS Programmierer, als sie RODLAND erfanden. In schönster *Bubble Bobble*-Manier säubern ein oder zwei Spieler rund 50 Bilder von Gegnern und Boni. In rosa gefärbten Extrabildern läßt sich schon einmal ein Zusatzleben ergattern.

Let's do the wild thing ...

Bewährte Ersatzstücke, neu und liebevoll verpackt: Die Rechnung geht auch auf dem ST auf.

Rodland macht süchtig, dürfte aber ein wenig umfangreicher sein.

Zu zweit löst man das Spiel in einigen Sitzungen. Saubere Steuerung, hübsche Grafik und flotte Musik machen es dennoch zu einem kleinen Juwel. ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

BUILDERLAND

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Ein kleiner Wicht kämpft sich durch *Sega*-typische Landschaft. Seitlich scrollt sie, voller Boni, Hindernisse und gemeiner Fallen vorbei.

Wonderboy? *Apprentice*? Nein, ins BUILDERLAND wurden wir versetzt.

LORICIELS „Build-'n'-Run" (der Held kann nicht springen, sondern muß sich seinen Weg aus Landschaftsteilen bauen) sorgt jetzt auf dem AMIGA für gepflegte Hektik.

Mehr als ein Wolkenschloß ...

Während der Held unverdrossen weiterstapft, müßt Ihr den Weg vor ihm bauen, freisprengen und ihm Boni zugänglich machen. Mit dem Joystick lassen sich die Teile präzise absetzen. Dennoch ist man bald für die Pausenfunktion dankbar - eine Fehlplanung und unser Wicht landet in einer Sackgasse.

Builderland macht auch in dieser Fassung ungeheuren Spaß.

Schade nur, daß Musik und Grafik nicht den Fähigkeiten des Amiga entsprechend aufgepeppt wurden. ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

CHIP'S CHALLENGE

System: PC (3.5„ und 5.25" werden mitgeliefert; CGA, EGA und VGA werden ebenso unterstützt wie Ad-Lib- und Roland-Karte), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Epyx/ U.S. Gold, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Eigentlich eine Schande: Schon ewiglang gibt es CHIP'S CHALLENGE für sämtliche Heimcomputer, bloß für den PC nicht. Dabei handelt es sich doch um eines der besten Programme für überzogene Mittagspausen oder einen kleinen Zeitvertreib während der Arbeitszeit (hüstel).....

Wie dem auch sei, jetzt ist es jedenfalls so weit, und Chip kann auf jedem Personalcomputer sein Unwesen treiben. Und dies macht er in höchster Qualität. Will heißen: Chip's Challenge hat nichts von seiner Qualität der anderen 16bit-Versionen einbüßen müssen.

Die Grafik ist unter EGA/VGA identisch, der Sound und die FX zufriedenstellend. Auch das Scrolling ist zur vollsten Zufriedenheit gelöst worden, was will man mehr? ■

hja

Chipy auf Chip-Jagd

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

HUNTER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Activision, Frankreich, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Kriegsspielen ist angesagt, bei dem Spiel HUNTER VON ACTIVISION. Genauer gesagt, man hat die ehrenvolle Aufgabe eine kleine Inselgruppe von einer Besatzungsmacht zu befreien. Dies geschieht mit Hilfe von einigen verschiedenen Land-, Wasser- und Luftfahrzeugen, die mit entsprechenden Waffensystemen ausgestattet wurden. Soviel zur Story.

Nichts los auf Feld und Flur?

Sieht man sich die ganze Sache etwas genauer an, merkt man, daß es zwischen der Amiga- und der Atari ST-Fassung keine großen Unterschiede gibt. Selbst die Vektorgrafik ist genauso schnell (langsam) wie auf dem großen Commodore. Der einzige kleine Unterschied ist der Sound. Denn statt der digitalisierten Geräusche auf auf dem Amiga, gibt's hier nur Chipsounds. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

TIE BREAK

System: CDTV, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

STARBYTE ist in Deutschland einer der ersten Hersteller, der sich an *Commodores CDTV* wagt. Als Programm hat man das Tennisspiel Tie Break auserkoren. Keine schlechte Wahl, wie sich herausstellt, denn neben dem eigentlichen Spiel haben die Macher die CD noch mit einigen Goodies vollgepackt. Da sind z.B. die Jukebox mit allen guten Starbyte-Musikstücken, die bisher in Spielen verwendet wurden. Dann haben wir da noch eine ca. 10 minütige Slideshow mit historischen Bildern der Tennisgeschichte und nicht zu vergessen die Ergebnislisten der Wimbledon-Turniere der letzten Jahre. Kein Wunder, daß die CD zu 85% voll ist.

Boris hätte seine Freude daran!

Am Spiel selbst hat sich eigentlich nichts geändert, es hat nur den Eindruck, daß es leichter geworden ist. Angesichts der Fülle an „Beilagen" auf der Disk und dem ohnehin schon gutem *Tie Break* eine lohnende Anschaffung für alle CDTV-Besitzer. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

OBITUS

TUN SIE EINEN BLICK IN DIE VIRTUELLE WELT VON OBITUS

Obitus bringt Abenteuer-Rollenspiel zu Ihrem Computer, wie Sie es nie zuvor gesehen haben!

Einsam und verlassen wachen Sie auf, gefangen in der mittelalterlichen Welt von Middlemere, bis Sie nicht das uralte Geheimnis des Turms gefunden haben. Es ist eine gefährliche Aufgabe! Atemberaubende Grafik rollt weich vorbei, während Sie das reiche Abenteuertableau erkunden, und gibt Ihnen das unheimliche Gefühl "dort zu sein". Sie begegnen 400 verschiedenen, faszinierenden Wesen und müssen sich mit Hunderten von Waffen, Talismanen und Zaubersprüchen ausrüsten, um Ihren Weg beenden zu können.

Drei vollständig unterschiedliche Spieler-Interfaces verbinden sich miteinander und machen *Obitus* zu einer einzigartig fesselnden Spielumgebung. *Obitus* nutzt die Fähigkeiten Ihres Computers voll aus, mit fortschrittlichster Grafik und Sound, um das komplette Fantasieerlebnis zu schaffen, wie es nur Psygnosis kann.

WER'S NICHT SIEHT, DER GLAUBT'S NICHT!

Lieferbar für IBM Kompatible, Amiga & ST Computer.

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755

MAGIC POCKETS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Renegade, England **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Der Ritter der bodenlosen Wunderhose ist zurück. Diesmal bahnt sich unser 'Kid' im Spiel MAGIC POCKETS von RENEGADE auf dem Atari ST seinen Weg durchs Wunderkippen-Land.

Und ich muß sagen, das Renegade-Team hat sich mit der Umsetzung echt ins Zeug gelegt. Bis auf das leichte Rukkeln beim Scrollen, das ja die Kinderkrankheit bei diesem Computer zu sein

Wenn er nicht springt, dann sammelt er!

scheint, und den Soundeffekten im Spiel sind keine Unterschiede zur Amiga-Version festzustellen.

Das Spiel macht immer noch genauso viel Spaß, ist immer noch genauso schön bunt und immer noch genauso kindlich naiv.

Zitat aus der Anleitung: . . .wenn Kid beim Fallen einen sinnvollen Höhenunterschied zurücklegt (Kid ist so cool, daß er so tief fallen kann wie er will, ohne verletzt zu werden). ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

THUNDERHAWK

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem der THUNDERHAWK vor kurzem auf dem Amiga donnerte, kommen jetzt auch ST-Besitzer in den Genuß von CORE-DESIGNS erster Simulation. Zur Erinnerung hier noch einmal ein kleiner Abriß der Story: Als Pilot einer streng geheimen UN-Sondertruppe soll der kampferfahrene Spieler mit dem supermodernen AH73M-Kampfhubschrauber Krisen in allen Teilen der Welt bereinigen.

Soweit, so gut. Wie in 95% aller Amiga/Atari Konvertierungen ist das Pro-

Hi-Tech im Einsatz.

gramm nahezu eins zu eins übernommen worden. Lediglich bei den Soundeffekten müssen klare Abstriche gemacht werden. Ist die Titelmusik noch recht gut rübergezogen worden, so klingen z.B. die 30mm-Kanone und das Rotorengeräusch reichlich blass. Diese Dinge hätte man selbst auf dem guten alten ST besser machen können. Gott sei Dank wird die 'Action' davon aber nicht beeinflußt. Hat man sich erst einmal an die etwas ausgefallene Steuerung gewöhnt, kann man die Kuh ('tschuldigung - den Helicopter) ganz schön fliegen lassen. Die Fans dieses Genres sollten sich Thunderhawk auf jeden Fall mal ansehen. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Realitätsnähe	6
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

FINAL FIGHT

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** U.S.Gold, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Ein runtergekommener Stadtteil von Metro City ist Schauplatz eines erbitterten Kampfes zwischen Gut und Böse. Genauer gesagt zwischen den Streetfightern Haggar und Konsorten und den Entführern der Tochter des Bürgermeisters. Letztere gilt es in dem Spiel FINAL FIGHT von US GOLD freizuprügeln (die Tochter).

Wer den mega-coolen Automaten kennt, dem werden beim Spielen wohl

Immer feste „auf die Zwölf".

die Tränen in die Augen schießen. Die Grafik, auf den ersten Blick fast genauso in der Spielhalle, ist dermaßen langsam und ruckelig, daß es schon nicht mehr schön ist. Solange man auf einen Fleck steht geht's ja noch, aber wehe man bewegt sich vorwärts!

Vom Sound her ist eigentlich nichts auszusetzen, außer daß er auf Dauer ein wenig langweilig wird. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

AIR SUPPORT

(LUFT-UNTERSTÜTZUNG)

Es ist die Zukunft: Bewaffnete Auseinandersetzungen sind zu einem so gefährlichen Stadium fortgeschritten, daß sie zu tödlich geworden sind, um noch stattfinden zu können. Konflikte werden nur noch in Simulation gelöst.

Von Ihrem Kommando-Zentrum aus haben Sie die Kontrolle über eine Flotte von hi-tech Flugzeugen. Sie brauchen all Ihr Geschick als Pilot und Stratege in harten Trainingsmissionen, bevor Sie fortgeschritten genug sind, um sich echt mit dem Feind messen zu können.

Mit seiner einzigartigen Frac-Scape-Technik und unglaublich realistischen 3 Dimensionen, durchbricht Air Support die Barriere zwischen Wirklichkeit und Simulation.

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755

BAZAR

Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**

Super Off Road Racer

Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:
Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

nur **49,95**

Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

für **49,95**

Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**

1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**

Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25") und Atari ST für

nur **49,95**

Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**

Plüsch-Space-Rat

Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frißt kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,–**

Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

10er Disk-Quader

Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

ASM-Leerdisks 3,5" DD

Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdisks. Zum Lieferumfang gehören neben den Disks selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Microwelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei.... Ein Pack jedenfalls kostet

lediglich **19,95**

Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**

Cavem[...] Ugh'lympics

Wer träumt [...] Frau mal weit zu werfen? H[...] 25", Hercules, CGA, [...] dieser Traum wahr!

für nur **29,95**

AUSVERKAUFT

Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**

Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 6,30 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

Konsolen

Die fünfte Jahreszeit

ist im vollen Gange, die Narren beginnen ihr Unwesen zu treiben, und das Christkind sollte bei allen, die brav waren, vor der Tür stehen oder gestanden haben. Wer sich immer noch nicht schlüssig ist, was er sich zum Feste wünschen, oder wie er das erhaltene 'Kleingeld' investieren soll, der findet sicherlich auf den folgenden Seiten Interessantes. Einer der Überflieger in diesem Monat heißt GHOULS 'N GHOSTS. Da können sich Super-Famicom-Besitzer endlich mal wieder freuen. Mindestens genausogut ist SUPER MARIO BROS. 3 für das gute, alte NES. Phantastisch, was den Jump'n'Run-Freunden hier geboten wird. Ebenfalls hervorragend: TOME JAM AND EARL für das Mega Drive. Für fast alle anderen Systeme ist ebenfalls etwas dabei.

Na, dann mal viel Spaß, fröhliche Weihnachten, einen guten Rutsch, Ski heil, Hals- und Beinbruch oder was auch immer, Euer

A-MAN

●● Eins, zwei, drei – tolle Hüpferei

SUPER MARIO BROS. 3

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** ASM-Archiv.

Es ist schon eine Schande, eine nette Prinzessin fast vier Jahre lang in den Händen von Bösewichtern schmachten zu lassen. Solange hat es nämlich gedauert, bis man den deutschen Spielern offiziell erlaubt hat, sich auf den Weg zur Rettung der Dame zu machen. Natürlich nicht persönlich, denn wer ist auf dem NES besser für diese Aufgabe geeignet als unser guter alter Mario. Und so hüpft und springt er durch die verschiedenen Welten, sammelt Münzen, zerklopft Steine – das Übliche eben.

Dieser Gegner sieht schlimmer aus, als er ist . . .

Auf den ersten Blick scheint alles beim alten geblieben zu sein, doch schon nach der ersten Superblume kommt die große Überraschung: Mario wirft nun keine Feuerbälle mehr, sondern verwandelt sich in eine Art Waschbär. In dieser Form hat er einen Vorteil: Durch geschicktes Schweifwedeln kann er seine Sprungweite enorm vergrößern. Mit Trampolin-Steinen kann er auch das Bild am oberen Rand verlassen – und mit etwas Glück massig Münzen oder gar Extraleben ergattern. Auch ist der Weg durch die einzelnen Welten nicht mehr fest vorgeschrieben, manche Level kann man auch per Abzweigung überspringen. Allerdings geht man dabei das Risiko ein, auf Punkte zu verzichten oder gar Gegenstände zu übersehen, die einem das Fortkommen wesentlich erleichtern könnten.

Je weiter man in Feindesland vordringt, desto verstärkt stößt man auf neue Spielelemente. Das können ganz einfach neue Schikanen sein, in manchen Leveln sind auch kleine Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele zu absolvieren, auch ändern sich später Marios Erscheinungsformen – für Überraschungen ist gesorgt. Alles in allem eine abwechslungsreiche Mischung, die lange begeistern kann. Dazu kommt noch die liebevoll gestaltete Grafik und der tolle Soundtrack, und das Spielerglück ist perfekt. Ein absolutes Muß – nicht nur für Mario-Fans. ■

man

ASM Hit

»Mario in Höchstform – ein absolutes Muß!«

Auf geht's, Mario! Das ist erst Welt 1!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

HARTES RITTERLEBEN

Titel: Super Ghouls'n Ghosts, **System:** Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Capcom, Japan, **Muster von:** Direktimport aus Japan.

Wie der erste Eindruck doch täuschen kann: Ein erstes Probespielen SUPER GHOULS'N GHOSTS auf dem Famicom läßt mich von einer Sekunde auf die andere erblassen. Die Gründe: Ruckelscrolling und eine dadurch entstehende unkontrollierte Steuerung, die den Spielspaß auf ein Minimum bei mir senkt. Wie gesagt, dies ist der erste Eindruck.....

Frostig wird's im fünften Level.

Beim weiteren Spielen sieht alles schon ganz anders aus. An das Scrolling, das schon bei wenigen Sprites deutlich langsamer wird, gewöhne ich mich schnell, so daß dieses kaum noch wahrgenommen wird, die Steuerung keine Probleme mehr bereitet und ich in einen wahren Spielrausch gerate. Dies aus gutem Grunde, denn Super Ghouls'n Ghosts bietet Mengen an grafischen Leckerbissen, kniffligen Stellen und netten Gags. Vor allem die Endgegner sind mit Liebe zum Detail gezeichnet.

Für alle, die nicht wissen, worum es bei diesem Programm geht, hier ein kleiner Einblick in den Spielablauf: Ein kleiner tapferer Ritter muß seine Geliebte (wen auch sonst?) befreien. Der Weg führt ihn

Wem's hier zu sehr spukt der sollte sich schleunigst mit der Seilbahn aus dem Staub machen . . .

führt ihn durch acht harte Level, in denen ihm zahlreiche Monster der Schattenwelt gegenüberstehen.

Nur für Profis

Böswilligen Attacken jener kann 'Klein Kunibert' durch geschicktes Dukken und Springen entgehen, oder, was noch besser ist, sie durch einen gezielten Schuß seiner Waffe (Messer, Schwert, Axt usw.) endgültig ins Schattenreich verjagen. Schatztruhen spenden hilfreiche Extras wie bessere Waffen und Super-Rüstungen. Doch Vorsicht: Manchmal versteckt sich auch ein böser Zauberer in diesen Kisten, der unseren Helden feisterweise in eine Biene oder in ein Baby verwandelt!

Wer sich an dieses Abenteuer wagt, sollte in der Tat über Nerven wie Drahtseile verfügen. Ansonsten wird wohl das Famicom unter den Folgen eines Wutanfalls leiden müssen, denn dieses Programm als schwierig zu bezeichnen, wäre stark untertrieben. So heiße selbst ich die Continues herzlich willkommen. Super Ghouls'n Ghosts ist sogar auf 'einfachster' Spielstufe der absolute Hammer und nur für Profis geeignet.

Wow, hier wird „so richtig" gedreht und „gebebt".

»SGG ist eine Klasse für sich & für SF-Besitzer ein Muß!«

Diese Gebrüder schauen aber grimmig . . .

Tolle Grafik

Wer sich aber der Herausforderung stellt, der wird ausreichend belohnt. Dazu trägt nicht nur die tolle Grafik bei – die im vierten Level auch schöne Dreh- und Erdbebeneffekte bietet -, sondern auch der atmosphärische Sound und vor allem die Vielzahl feindlicher Sprites, die versteckten Extras und vielerlei Kleinigkeiten mehr.

Wer sich an das Ruckeln gewöhnen kann – ich konnte es – der ist mit Super Ghouls'n Ghosts bestens bedient. Es ist mit Abstand eines der besten Spiele für das Famicom, wodurch es sich einen Hit auch redlich verdient. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Noch sitzt die Kröte ...

Titel: DECAP ATTACK, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Sega, 2 Hamburg; Top 4, 7 Stuttgart 1.

FRANKENSTEIN LÄSST GRÜSSEN

Da hat Dr. Frank N. Stein aber ordentlich Mist gebaut. Eine Schande direkt, was er Chuck D. Head – der Spielfigur in DECAP ATTACK - angetan hat. Nicht nur, daß der gesamte Körper verunstaltet ist, nein, sogar der Kopf sitzt an der falschen Stelle – in der Brust nämlich! Und als solch eine 'Fehlentwicklung der modernen Chirurgie' muß er dann auch noch eine Insel in Form eines Skeletts zusammenschustern, die von einem Bösewicht in sieben Teile gesprengt wurde.

Auf der Insel begegnet Chuck neben dem obligatorischen Endgegner am Ende eines Levels allerlei Untier, das ihm bei seiner Aufgabe nicht gerade hilfreich beisteht. Der Feindesschar entledigen kann er sich mit Hilfe seines verunstalteten 'Brust-Kopfes', welcher quasi als Waffe dient. In jedem Level stehen zuhauf Schrumpfkopf-Statuen herum, die meist Nützliches verbergen. Aufmachen lohnt sich also, denn Zaubertränke können Chuck zu ungeahnten Kräften verhelfen.

Außerdem findet er hier seinen wahren, äußerst hilfreichen und auf den Hals passenden Dickschädel ...

Vom Spielaufbau her ähnelt Decap Attack stark *Sonic the Hedgehog* und *Castle of Illusion* . Viele Merkmale dieser Spitzen-Programme wurden hier vereinigt und das nicht einmal schlecht. Leider kommen Grafik als auch Sound nicht an die großen Vorbilder heran. In Punkto Spielbarkeit und Steuerung läßt das Spiel kaum Wünsche offen und wird nicht nur Liebhabern Jump-'n'-Runs Freude bereiten. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

GRAUSLIGES WOLFSGEHEUL

Titel: EL VIENTO, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Wolfteam, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Guck mal, da fliegt 'n Auto!

'Ne flotte Biene haben sie ja hingekriegt, die Jungs vom WOLFTEAM. Nur leider kommt grafisch bei EL. VIENTO so wenig rüber, daß man die Konturen jenes weiblichen Wesens (der Spielfigur) nur sehr schlecht erkennen kann. Dafür ist sie jedoch in der Anleitung (japanisch) um so sauberer abgebildet.

Auch der Spielablauf reißt niemandem vom Hocker. Das leichtbekleidete Madel springt oder bewegt sich im Dauerlauf, während sie Bumerangs und Feuerbällen auf fiese Kerle schleudert. Die attackieren sie entweder mit Pistolen, wollen sie mit Motorrädern oder Autos überfahren, oder aber werfen aus Fenstern irgendwelche Gegenstände.

Ein Level besteht aus drei Stages, dann kommt ein Endgegner – der erste ist in diesem Falle ein lilafarbener Panzer. Auf der ganzen Linie also absolut nichts Neues. Noch nicht einmal mit irgenwelchen tollen Extrawaffen wird hier aufgewartet.

Ab und zu mal 'ne Riesen-Explosion, und das wäre dann schon Ihr Actionspiel gewesen. Noch zudem kann die junge Frau in der Luft stehen, und geht sie treppaufwärts so wackelt das Bild ohne Ende. Schön und gut, wenn man die Bewegungen der Spielfigur an den Rest möglichst genau anpassen will.

Aber bitte doch nicht so, daß der Spieler sich dabei fast die Augen verdirbt.

El. Viento gehört zu der Kategorie Spiele, deren Testende ich mit Freuden erwarte habe! ■

sat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Titel: QUACK SHOT – STARRING DONALD DUCK, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Mit QUACK SHOT – STARRING DONALD DUCK bereichert SEGA das Mega Drive um eine weitere Walt-Disney-Comic-Figur. War bisher nur Mickey Mouse der strahlende Held auf dieser Konsole, so bekommt der Mäuserich nun Konkurrenz von seinem federnhaltigen Kollegen aus Entenhausen. Dieser muß nicht etwa die geliebte Daisy retten, sondern sich sich mit Hilfe von Tick, Trick und Track auf Schatzsuche begeben.

EINE ENTE GIBT GAS

Donald auf Weltreise

Der erste Teil des Abenteuers beginnt wahlweise in Duckburg, Mexiko oder Transsylvanien. Doch egal mit welchem Land man beginnt, es führt kein Weg daran vorbei, nach Besuch eines anderen hierher zurückzukehren. Bestimmte Gegenstände wie Schlüssel, das Auge einer Sphinx oder Kaugummi (!) werden nämlich nie in dem Level gefunden, in dem man sie braucht. Hat man sie nicht, so kann nur ein kleiner Teil eines jeden Landes angespielt werden.

Tatkräftige Unterstützung findet der hübsch animierte Enterich in den netten Bewohnern Entenhausens, die scheinbar in den verschiedenen Ländern Urlaub machen und Donald hilfreiche Hinweise geben – sofern man ein amerikanisches oder europäisches Mega Drive sein Eigen nennt. Ansonsten gibt's japanisches Eingemachtes ... Leider sind diese Personen wirklich rar, denn überwiegen – und so muß es ja auch sein – tun die Bösewichte in Form 'Kater Karlos', Geister, Skelette, Schildkröten, Pinguine und, und, und. Diesen wird entweder geschickt ausgewichen oder eine gelbe Saugglocke – ja, die fürs WC – auf die Nase geschleudert. Da jene die Gegner nur für kurze Zeit betäuben, gibt's natürlich noch durchschlagkräftigere Dinge wie Popcorn oder Kaugummis, die für einen vollständigen K.O. sorgen.

Genau das Richtige für die Suppe: Eine feige Turtle.

Erst kommen die Geister, dann Dracula persönlich ...

Mag Quack Shot während der ersten Spielminuten spielerisch etwas ärmlich aussehen, so ist man spätestens nach einer Viertelstunde vom Gegenteil überzeugt. Viele Puzzles, gemeine Gegner und fiese Fallen lassen wahres Jump'n'-Run-Fieber aufkommen. Wozu natürlich nicht zuletzt auch die tolle, farbenfrohe und gut animierte Grafik beiträgt. Vor allem Donald bei seinen vielfälltigen Bewegungsabläufen zuzusehen, ist eine Köstlichkeit für sich.

Mit „Kater Karlo" ist nicht zu spaßen!

Freilich fehlen auch die nötigen Extras wie zusätzliches Leben, Energieauffrischer und Bonuspunkte nicht.

Viele „alte" Bekannte trifft man im Laufe des Abenteuers. Hier hilft Daniel Düsentrieb.

Vom Sound waren meine 'Lauscher' leider nicht so sehr angetan. Der Disneymäßige Touch kam bei *Castle of Illusion – Starring Mickey Mouse* besser herüber, paßt dennoch gut zum Spielgeschehen.

Quack Shot bietet Innovatives und versteht es, bekannte Elemente nochmals aufzufrischen. Dank der technisch guten Programmierung kann von dieser Seite nichts ausgesetzt werden. Einziges Manko: Der Schwierigkeitsgrad ist sehr weit unten angesiedelt und nicht einstellbar. Trotzdem: Klasse, Donald! ■

Hans-Joachim Amann

Lars sagt:

Ich bin der Meinung, daß die Programmierer die Disney-Atmosphäre recht gut hinbekommen haben. Besonders positiv fällt hierbei der durchweg logische Spielablauf und die witzigen Animationen der Charaktere auf. Allerdings mangelt's ein bißchen an Schwierigkeit, was aber daran liegen könnte, daß Sega das Teil eher für Kids produziert hat. Trotzdem hat's auch uns eine Menge Spaß bereitet.

»PRIMA«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Lieber Spielfilm.

Statt der Wdh. der Wdh. der Wdh.: Videogames auf dem Master System II.

So ein Spielfilm hat's nicht leicht. Kaum ist er ein Erfolg geworden, kommt sehr schnell die Videovermarktung und dann das Fernsehen. Erst ein-, dann zwei-, dann dreimal, bis man ihn nicht mehr sehen kann. Demgegenüber können sich die Videogames von SEGA durchaus immer und überall sehen lassen. Mehr noch: Man kann es selbst gar nicht erwarten, bis man sich zum wiederholten Male austoben kann. Und über 130 Möglichkeiten bieten für jeden Geschmack etwas. Von GHOSTBUSTERS über MOONWALKER* und INDIANA JONES* bis hin zu MICKEY MOUSE*, der beliebtesten Maus aller Zeiten.*

Warten Sie also nicht länger und werden Sie Ihr eigener Hauptdarsteller.

Mit dem MASTER SYSTEM II.

Viel Vergnügen.

** Beispiele aus dem umfangreichen SEGA Software-Programm, das ständig erweitert und überall im Handel angeboten wird.*

SEGA

Games People Play

3 BEINE UND 1 HALLELUJA

Titel: TOE JAM & EARL, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis** ca. 125 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster:** Theo Kranz Versand, 8700 Würzburg

Eine Invasion der besonderen Art bahnt sich an. Die zwei Rap-Aliens aus dem All, TOE JAM & EARL, statten Mutter Erde einen kleinen Besuch ab. Was sie alles auf ihrer abgefahrenen Expedition erleben, könnt Ihr in dem neuen Spiel von SEGA für das Mega Drive sehen.

Allerdings sollte man beim Spielen dieses Games schon mal vorsichtshalber ein paar Taschentücher und einen bruchsicheren Stuhl zurechtstellen, denn das Teil wird Euer Zwerchfell auf das Massivste attackieren.

Die Boommachine macht Bumm!

Aber um was geht es eigentlich? Toe Jam und Earl sind auf der Erde „gelandet". Dabei ist ihr Raumschiff leider zu Bruch gegangen, und sie machen sich nun auf den Weg, die Einzelteile wieder zusammenzusuchen. Dazu müssen sie eine Menge übereinander gelagerter Level durchkreuzen. Ein- und Ausgang ist hierbei eine Art Fahrstuhl, der die Kumpels zur nächsten Level beamt (Raumschiff Enterprise läßt grüßen ...).

Unterwegs findet man jede Menge kleiner Päckchen mit zum Teil unbekanntem Inhalt, von denen man bis zu 16 Stück mit sich herumtragen kann. Durch einfaches Anwählen entpackt man sie und läßt sich von ihrem Inhalt überraschen. Neben erfreulichen Dingen kann sich aber auch eine böse Überaschung unter dem bunten Papier verbergen, die Toe Jam einfach umfallen läßt, oder es wächst eine kleine Gewitterwolke über seinem Kopf, die ihn ab und zu per Blitzschlag ein wenig elektrisiert. Was daraufhin geschieht, dürfte Euch ja wohl klar sein. Zum Glück aber verbergen sich hinter den Päckchen von Zeit zu Zeit auch nette

Tanze Tango mit mir ...

Dinge, die unseren Aufenthalt auf der Erde etwas lockerer gestalten (Immer cool bleiben, Mann ...). So läßt uns 'Rootbeer', einmal getrunken, permanent rülpsen, wodurch alle Feinde in die Flucht geschlagen werden. Man kann die Erdlinge aber auch mit Tomaten bewerfen, bis sie mit einem 'Plop' platzen, oder sie einfach mit Springschuhen überspringen. Aber vorsicht, sonst fallt ihr noch von der Plattform und dürft den letzten Level nochmal durchspielen. Das ist zwar ärgerlich, aber wenigstens verliert man dabei kein Leben.

»Toe Jam & Earl – Das abgefahrenste Game seit der Erfindung der Homecomputer.«

Kommen wir nun zu den Erdlingen, die wirklich seltsame Gestalten sind. Da gibt es amoklaufende Zahnärzte, alles plattwalzende Hamster im Laufrad, den Liebesgott Amor, der uns nach einem Treffer wie doof durch die Gegend laufen läßt, rasenmähende Dickbäuche, mit Forken um sich pieksende Teufelchen, Opernsängerinnen, die unsere Feinde durch ihren Gesang zum Platzen bringt und noch viel mehr. Die Programmierer haben sich wirklich was einfallen lassen und den einen oder anderen Menschenschlag in ihrem Spiel köstlich parodiert.

Up, up and away.

Als kleinen Gag kann man die beiden außerirdischen Helden außerhalb des eigentlichen Spiels als Rapduett zu 'groovy' Musik 'abjammen' lassen. Dabei können man alle Geräusche und Sprachsamples des Spiels nochmal Revue passieren.

Man kann auf dieser Seite wirklich nicht alle Gags und Features dieses wohl einzigartigen Spiels beschreiben. Kauft es Euch und seht selbst. Wir meinen, es ist sein Geld wert. ■ *lar*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	12
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

Konsolen

BLOBIG

Titel: JERRY BOY, System: Super Famicom, **empf. VK-Preis** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Epic, **Muster:** Direktimport aus Japan

Jerry, der Tropfen, auf der Suche nach irgendwas im Abenteuerland. So in etwa könnte man das Spiel JERRY BOY von EPIC umschreiben. Japanisch kann ich leider nicht lesen, und so machte ich mich ohne konkreten Einsatzbefehl auf den Weg. Auf jeden Fall ist das Teil ein „Jump-'n'-Roll" der Extraklasse mit einer Menge lustiger, neuer Ideen.

Vom Spielaufbau erinnert Jerry Boy sehr stark an *Super Mario World*, nur daß man keinen kleinen Schnauzbart sondern einen hin- und herwabbelnden Tropfen durch die Phantasiewelt steuert. Dieser hat einige Kunststückchen auf Lager, die ihm das Überleben in der doch ziemlich feindlich gesinnten Umwelt erleichtern.

Ei, was kommt denn da?

So kann er sich z. B. in die Länge ziehen, um irgendwelche Aliens vom Screen zu stoßen. Außerdem kann er per Feuertaste seine Geschwindigkeit erhöhen und springen (Wer hätte das gedacht?). Überall in den Leveln sind Extras verteilt - von Extraleben bis Powerschuß ist alles da, was das Herz begehrt.

Unterbrochen werden die Level durch Kämpfe mit Endgegnern und Stadtsequenzen, in denen man Menschen trifft. Scheinbar hat man dort bestimmte Aufgaben zu erledigen, denn per Knopfdruck kann man Personen ansprechen, die dann auch was erwidern. Aber wegen dem alten Problem versteht man nichts (Made in Japan!). Ist ja auch egal, auf jeden Fall gibt's da ein Extraleben.

Die Grafik sieht übrigens auch ganz witzig aus. Im typischen, japanischen Comic-Stil und schön bunt wurde das Teil gezeichnet. Auch das Scrolling ist butterweich, von Ruckelei keine Spur. Allerdings muß man dazu sagen, daß nicht allzuviel Sprites auf einmal auf dem Schirm zu sehen sind. Fazit: Ein „Jump-'n'-Roll" der besonderen Art, das man sich ansehen sollte.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Jeder kennt die Kultfiguren in Nintendos Videospielen: Super Mario, Luigi, Link oder Mega Man. Und jeder weiß, daß die meisten der Games aus Japan kommen. Wer aber kümmert sich um die zahlreichen deutschen Fans, die täglich neue Fragen an die Mitarbeiter richten, wer beantwortet Leserpost? Werfen wir also einen Blick hinter die Kulissen von Nintendo of Europe im hessischen Großostheim.

Wenn Nintendo auf Promotion-Tour geht, ist der Teufel los.

Die heiligen Hallen von Nintendo

Nach der Gründung von Nintendo of Europe im Juli 1990 startete man mit ca. 30000 Mitgliedern im hauseigenen Nintendo-Club. Jetzt, Anfang 1992 zählt der Club stolze 400.000 begeisterte Mitglieder. Eine explosionsartige Entwicklung, die alle Prognosen übertroffen hat. Durch die gewaltige Expansion ist es unumgänglich geworden, neue Mitarbeiter einzustellen und größere Büros zu beziehen. Bis April 1992 will man die Zahl der Mitarbeiter auf 40 bis 50 aufstocken.

Sabine Röth hat wieder einmal des Rätsels Lösung . . .

Für alle Belange des Endverbrauchers ist die Abteilung *Consumer Service* zuständig. Unterteilt in die drei Bereiche Spiele-, Konsumentenberatung und Korrespondenz, arbeiten dort ca.20 Personen, um die Fragen der Kids zu beantworten. Auffällig ist hierbei das junge Durchschnittsalter. Michael Friesl, Leiter des Consumer Service, ist z.B. gerade mal 22. Seine Vertreterin, Angelika Rauhgust, zählt mit Ihren 27 Jahren schon zu den 'Oldies'.

Sie haben eine Frage?

Die Spieleberater erfüllen bei Nintendo of Europe eine Doppelfunktion: Vormittags arbeiten sie neue Spiele aus und spielen sie durch, nachmittags stehen sie am Telefon den bohrenden Fragen der Fangemeinde Rede und Antwort.

Kids, Hausfrauen und Manager verlangen den Experten nicht nur Fachwissen, sondern auch Einfühlungsvermögen ab, denn verzweifelte Spieler oder hysterische Gattinnen, die für ihre entnervten Männer anrufen, gilt es zu besänftigen.

Da die Spielexperten wirklich jedes Spiel im Schlaf beherrschen, können in der Regel alle Fragen beantwortet werden.

Und da pro Tag etwa 150 Anrufe eingehen, wissen sie auch die professionelle Unterstützung durch ihre PCs zu würdigen. Diese enthalten eine riesige Datenbank mit sämtlichen Komplettlösungen, die von Nintendo of America per Datenfernübertragung ständig aktualisiert wird. Dort sind Tips und interne Infos nachzulesen, auf die man als Normalsterblicher niemals Zugriff haben wird . . .

. . . während Spielexperte Harald Ebert auf den nächsten Anruf wartet.

Einen ähnlichen Telefondienst wie die Spieleberater verrichten auch die Mitarbeiter der Konsumentenberatung. Hier werden alle sonstigen Fragen (Bestellung von Club Magazinen, Anschluß der Videospielkonsole, Tourdaten des Nintendo Trucks etc.) direkt mit dem Endverbraucher geklärt.

Die glorreichen Vier

Der dritte Bereich ist die Korrespondenz. Die vier Mitarbeiterinnen sind für die Beantwortung der Fanpost, statistische Auswertungen und der Highscoreverwaltung verantwortlich. Obwohl jeden Tag rund 200 Briefe auf die 'Glorreichen Vier' (Doris, Stefanie, Maria und Gabriela) wartet, gehen sie gutgelaunt ans Tageswerk.

Shigeru Ota erlaubt nur wenigen den Zutritt zu den heiligen Hallen.

Weitere Dienste sind die redaktionelle Mitarbeit am Club-Magazin und der strenge Qualitätstest neuer japanischer und amerikanischer Module im Hinblick auf eine mögliche Veröffentlichung in Deutschland. Unterbrochen wird die Arbeit aller drei Bereiche durch Besuche ausländischer Tochterunternehmen, Merchandisern oder der Presse. Da die Abteilung in ganz Europa die größte ihrer Art ist, wird sie häufig als Vorzeigestück präsentiert. Der Geschäftsführer der Nintendo of Europe GmbH, Shigeru Ota, erlaubt aber nur wenigen den Zugang zu den „heiligen Hallen". Otto Normalverbraucher hat sowieso keine Chance.

Anders verhält es sich, wenn z.B. Spieleberater aus Griechenland anreisen, um in Deutschland in mehrtägigen 'Seminaren' die Organisation des Consumer Service und die speziellen Tricks und Cheats der Spiele kennenzulernen. Bereitwillig werden die angehenden Spielexperten in bestehende Teams integriert und ausgebildet. Übrigens haben auch einige der deutschen Mitarbeiter eine längere Ausbildung in den USA genossen.

Es ist schon toll, mit welcher Professionalität und gleichzeitig Begeisterung alle Mitarbeiter ihren Job ausüben. Dies liegt sicherlich auch an der angenehmen Arbeitsatmosphäre. Man hat von Anfang an das Gefühl, in einem echten Team zu arbeiten. Diese Geschlossenheit der Gruppe dürfte ein Garant für die weitere erfolgreiche Arbeit von Nintendo sein...

Holger Kuchling

Der Direktor von Nintendo Corporate Ltd. Japan, Minoru Arakawa.

Konsolen
Konvertierungen

TURRICAN

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Ballistix/Accolade, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Kennt Ihr es noch? Ja? Na, logisch müßt Ihr es noch kennen, genau, TURRICAN. Dieses Spitzen-Action-Spektakel für Amiga, ST und C64 erlebt nun auch auf dem Mega Drive eine Reinkarnation. BALLISTIX zeichnet sich verantwortlich, hat sich aber mit dieser Umsetzung – um es vorweg zu nehmen – keinen Gefallen getan. Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu hoch angesetzt, die Qualität der Hintergrundgrafiken befindet sich teilweise unter C64-Niveau. Schwach klingt der Sound.

Die Faust im Nacken.

Das Auswählen der Extras ist so 'genial' gelöst worden, daß man meist vor Aktivieren jener ein Leben lassen muß. Das Mega Drive wird in keinster Weise ausgenutzt, die Qualität liegt gar weit hinter der des Amiga. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

ACE OF ACES

System: Master System: **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, Ltd., **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 26.

Anfang 1987 erschien ACE OF ACES, das eine Mischung aus Flugsimulator und Action-Programm darstellte und mich damals voll und ganz begeisterte. Dieses besagte Spiel gibt es nun auch für das MASTER SYSTEM, fünf Jahre nach der C64-Version!

Als britischer Pilot übernimmt der Spieler die Aufgabe, während des Zweiten Weltkriegs deutsche Bomber, V-1-Raketen, Züge und U-Boote zu eliminieren. Moralisch sicherlich eine heikle Sache, doch wußte das Spiel sowohl von spielerischer als auch technischer Seite zu begeistern.

Achtung, Feind auf 3 Uhr.

Viel geändert hat sich bei der MS-Fassung nicht, doch kommt die Begeisterung wie damals nicht mehr 'rüber. Dafür bietet Ace of Aces für heutige Verhältnisse einfach zu wenig, und der Preis liegt viel zu hoch!. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

DARK CASTLE

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Wer stolpert so spät durch Nacht und Wind? Das kann nur ein Dummkopf sein, der dem bösen Schwarzen Ritter Mores lehren will. Dieser hat sich nämlich im DARK CASTLE niedergelassen und tyrannisiert das schöne Brightland. Nur wer drei Prüfungen besteht und dabei Ausrüstung sammelt, kann gegen den Fiesling bestehen.

Soviel zur Vorgeschichte dieses Action-Adventures, nun zu einer anderen Vorgeschichte: Die etwas betagtere Amiga-Version war schon mies, die Umsetzung auf die Konsole hat auch nicht viel gebracht. Gut, der Soundtrack von J. S. Bach klingt ganz nett, nervt aber mit der Zeit doch sehr, auch über die Effekte kann man anfangs noch schmunzeln – aber eben nur am Anfang. Danach kommt nämlich der große Frust, wenn man versucht, den traurig animierten Helden mittels der hakeligen Steuerung durch fast unspielbare Level zu steuern. Angesichts dieser Mankos wird Brightland wohl noch lange auf seine Befreiung warten müssen, ebenso wie ELECTRONIC ARTS auf Käufer: Wer unbedingt Geld für ein Modul übrig hat, der sollte es lieber zum Fenster hinauswerfen. Der Nutzeffekt ist im Vergleich zur Anschaffung dieses Trauerspiels der gleiche, aber so schont man wenigstens noch die eigenen Nerven! ■

Folter auch auf der anderen Seite des Bildschirms.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

EXKLUSIV

DAS WEIHNACHTSANGEBOT FÜR ALLE ASM -LESER!

DAS DING MIT GRIFF

DER LUCAS FILM-KOFFER

• LIMITIERTE AUFLAGE • NUR 500 STÜCK •

... UND DAS IST DRIN:

MANIAC MANSION
ZAK MC KRACKEN
INDIANA JONES 3 (INKL. HINT BOOK)
EINE AKTUELLE ASM-SONDER-AUSGABE

Erhältlich für:
AMIGA, PC*
und ST

für 99 DM

* Der PC-Koffer enthält zusätzlich 1 Demo von Indy 4!

Lieferung erfolgt solange der Vorrat reicht!

Bitte benutzen Sie die ASM-Bestellkarte

Konsolen
Konvertierungen

DEVIL CRASH

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Techno Soft, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Ein Flipper allererster Qualität verbirgt sich hinter dem Namen DEVIL CRASH, der 1990 für die PC Engine erschien. Nun wurde auch das Mega Drive mit einer Umsetzung bedacht, die sich nur in wenigen Punkten von der Ur-Version unterscheidet.

Leider mußte der Bildschirmausschnitt für eine Info-Leiste ca. 10 cm einbüßen. Die Grafik ist im wesentlichen identisch, doch irgendwie gefällt sie mir auf NECs Achtbitter besser. Um einiges schöner sehen die Bonuslevel auf dem MD aus, welche fast alle neu durchgestylt wurden. Der Sound ist ebenfalls 'nen Tick verbessert worden, wenn auch nur geringfügig. Insgesamt überzeugt die Engine-Fassung mehr. Das Gerät wird einfach besser ausgenutzt. Doch auf alle Fälle ist Devil Crash auch auf dem MD eine lohnende Investition. ■

hja

Toll gelungen sind die neuen Bonuslevel.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

FATAL REWIND

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller.

FATAL REWIND? Was ist das? Ganz einfach: Hinter diesem Namen verbirgt sich nichts anderes als die Umsetzung zu *The Killing Game Show* von *Psygnosis*, welches Ende 1990 nicht nur durch ein Klasse-Intro von sich reden machte.

Leider fehlt dieses erwartungsgemäß auf dem Mega Drive gänzlich. Viel schlimmer aber ist, daß das Wasser mit dem schönen Spiegeleffekt aus – welchen Gründen auch immer – weichen mußte. Auch vermisse ich den kernigen Sound. Alles nicht mehr da! Anstatt Wasser gibt's irgendeine – nicht spiegelnde – Brühe, und vom Original-Sound ist ebenfalls nicht mehr viel zu erkennen.

Zwar geht Fatal Rewind spielerisch in Ordnung, doch fehlt irgendwo das Flair, das die Amiga- und ST-Version zur Genüge hatte. Wieder mal eine mehr oder minder lieblose Umsetzung aus dem Hause ELECTRONIC ARTS. ■

hja

Auch ohne Spiegeleffekt spielt's sich gut.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

MERCS

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca.120 DM, **Hersteller:** Sega, :Ü2 Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart.

Die Söldner aus *Mercs* halten nach ihren reichlich verpatzten Starts auf den diversen Computersystemen nun auch Einzug auf dem Mega Drive. Wir erinnern uns: Der Präsident wurde entführt und der Spieler darf ihn retten. Soviel zur Hintergrundgeschichte. Es heißt also immer noch, erst schießen, dann fragen.

Technisch ist das Programm erstaunlicherweise besser als alle Compi-Versionen geworden, was sicherlich an der Überarbeitung seitens Sega liegt. Vor allem das nutzbare Spielfeld ist größer geworden. Außerdem wurde auch noch ein sogenannter Original-Modus spendiert, der ein etwas geändertes Levellayout beinhaltet und etwas schwieriger ist als das Arcade-Game.

Spielerisch wird nun mal Ballerei reinsten Wassers geboten. Da dieses Mal die technische Seite stimmt, läßt sich Mercs für Freaks schon empfehlen.

Alle anderen sollten vorher erst mal schauen. ■

gag

Wir bauen ein U-Boot . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

DO THE BART, MAN!

Titel: THE SIMPSONS, **System:** NES, **empf. VK-Preis** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Acclaim, **Muster von:** Hersteller

Die Simpsons sind zur Zeit in aller Munde. Daher war es nur eine Frage der Zeit, wann auch Bart und seine Genossen in versofteter Form auf unserem Schreibtisch landen würde. Neben den Homecomputer-Versionen wurde das Spiel mit unserem gelben Freund nun auch auf das NES umgesetzt. Das Teil trägt den offiziellen Titel THE SIMPSONS – BART VS. THE SPACE MUTANTS und kommt aus dem Hause ACCLAIM.

Wie man vielleicht schon aus dem Titel des Spieles erkennen kann, hat unser kleiner Held die ehrenvolle Aufgabe, die Erde vor einer Invasion aus dem All zu schützen. Der kleine, feine Vorteil, den Bart gegenüber seinen Zeitgenossen hat, ist seine Röntgen-Brille, mit der er zwischen normalen und von Außerirdischen besessenen Menschen unterscheiden kann. Letztere kann er befreien, indem er auf ihre Köpfe springt. Das kleine runde Etwas, das danach übrig bleibt, muß er aufzusammeln, um die restlichen Simpsons von der Existenz der Außerirdischen zu überzeugen. Ist das geschafft, können sie uns bei der Alienjagd hilfreich zur Hand gehen.

Das war wohl nichts, Mann!

Die eigentliche Aufgabe von Bart ist, bestimmte Gegenstände von der Bildfläche verschwinden zu lassen, um die Aliens vom Bau ihrer Welt-Vernichtungs-Maschine abzuhalten. Im ersten Level sind das alle violetten Gegenstände, im zweiten alle Hüte, im dritten alle Ballons und so weiter. Wie man das anstellt, ist im Prinzip egal. So kann man die Gegenstände im ersten Level mit anderer Farbe ansprühen oder mit Tüchern bedecken, ... oder was auch immer. Der Phantasie des Spielers sind keine Schranken gesetzt.

Trotzdem ist das Teil nicht unbedingt der Hit, vor allem die Grafik und der Sound sind, selbst für NES-Verhältnisse, ziemlich übel. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

MEGA DRIVE: CD-ROM im Anmarsch

Kaum ein Mega-Drive-Besitzer, der nicht wie ein Flitzebogen auf Segas CD-ROM für seine 16bit-Konsole wartet. Leider wird dieses feine Gerät nicht vor Ende Sommer 1992 kommen – laut Virgin Games Hamburg.

Doch keine Bange, so lange müßt Ihr nicht warten, denn schon im Dezember wollen verschiedene Händler das Gerät importieren. Preise stehen auch bis dato noch nicht fest.

Offiziell vorgestellt wird das CD-ROM übrigens von Virgin Games/Sega Deutschland auf der 'Spielwaren-Messe' in Nürnberg vom 6. bis 12. Februar 1992.

Na, dann wißt Ihr ja, wofür Ihr Euer 'Weihnachtsgeld' sparen müßt ...

Und das gibt's sonst noch zu berichten:

HARDWARE:

Der neue 'Lynx' ist da. Etwas leichter, knapp fünf Zentimeter kürzer aber dafür 'nen Tick höher ist das gute Stück, bei dem nun aus stromsparenden Gründen die Hintergrundbeleuchtung abschaltbar ist. So halten die Batterien doch gleich ein Weilchen länger ...

SOFTWARE:

Eine ganze Reihe feiner Games für das **Mega Drive** sind für die nächsten Wochen angekündigt. Äußerst interessant dürfte wohl MIKE DITKA POWER FOOTBALL von ACCOLADE sein. Vier verschiedene Schwierigkeitsstufen sollen selbst Anfängern eine Chance geben. Ein Play-Off-Modus und zahlreiche digitalisierte Effekte sorgen für die spielerische Note. Sicherlich ein Leckerbissen für alle Football-Fans.

Adventurelastig wird THE IMMORTAL sein, das neben SPEEDBALL II, XENON II, VETTE und SHADOW OF THE BEAST für Segas Konsole umgesetzt wird.

Ein Knaller: WONDERBOY 5! Jegliche Worte wären wohl fehl am Platze ...

Ordentlich auf die Tube darf bei SUPER MONACO G.P. II gedrückt werden. Wollen wir hoffen, daß der Nachfolger nichts an Klasse verloren hat.

Weitere Neuigkeiten: ROLLING THUNDER II, NINJA BURAI FIGHTER, UNDEAD LINE, CALIBER 50 (alles Action), TECHMO WORLD SOCCER (Fußball), JOE AND MAC und POPPIL (Jump'n'Run).

Master-System-Besitzer kommen nun endlich in den Genuß von SONIC – THE HEDGEHOG, BUBBLE BOBBLE und eines Schach-Programms. Ein Rollenspiel erscheint unter dem Namen DRAGON CRYSTAL.

So sieht das Game Gear mit TV-Aufsatz aus, der nun erhältlich ist. Kostenpunkt: 199 DM.

TOP TEN

1. **Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)**
2. **NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)**
3. **Shining in the Darkness (Mega Drive, Sega)**
4. **Phantasy Star III (Mega Drive, Sega)**
5. **Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)**
6. **Bonk's Adventure II (PC Engine, Hudson Soft)**
7. **Mystical Ninja (Super Famicom, Konami)**
8. **Long Raiser (Mega Drive, NCS Corp.)**
9. **Final Match Tennis (PC Engine, Human Creative Group)**
10. **GG Shinobi (Game Gear, Sega)**

Ein feines Teil in schwarzem Gewand: so sieht das CD-ROM fürs Mega Drive aus.

Einen Haufen Konvertierungen gibt es für das **NES**. So schneit in Bälde LOOPZ, DAYS OF THUNDER und GAUNTLET II herein. Gute Nachrichten für 'Simpsons'-Fans: THE SIMPSONS II wird nächstes Jahr erscheinen. Wann, ist leider noch unbekannt.

Für das **Super Famicom** ist CASTLEVANIA IV in der Mache. Hoffen wir, daß es noch rechtzeitig für die ASM 2/91 kommt. Harte Action wird bei MUSHA ALESTE und RAIDEN geboten. Auf das Ruckeln bin ich bereits jetzt gespannt.

Right, now. Das soll's vorerst gewesen sein. Euer

A-MAN

GAME · BOY · CORNER

IHR HABT SIE NOCH NICHT?

Die ASM-SPECIAL Nr. 14? Dann wird's aber höchste Zeit, denn als Game-Boy-Fan sollte man sich diese nicht entwischen lassen. Mehr darüber in den Game-Boy-News. Was es sonst noch zu berichten gibt? Eigentlich nicht viel. Trotz des bevorstehenden Festes ist die Quanti- und die Qualität der eingehenden Programme durchschnittlich. Es plätschert alles ein wenig vor sich hin. Nu denn, dann bleibt mir nichts anderes übrig, als Euch schöne Feiertage und ein frohes neues Jahr mit mehr und besseren Game-Boy-Spielen zu wünschen. Tschüs, bis dann,

Euer A-MAN

ASTRONAUT IN ATEMNOT

Titel: Altered Space, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sony Imagesoft, U.S.A., **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Eigentlich wollte Humhrey ja nur einige Runden in seinem Shuttle drehen, aber es kam mal wieder alles ganz anders: Dummerweise kam er einem Schiff der fiesen Zaks in die Quere, die natürlich nichts anderes im Sinne hatten, als ihn ihrer Sammlung von ALFen zuzuführen. Klar, daß Humphrey nach Hause will (telefonieren?), und so macht er sich auf den Weg in die Kommandozentrale, um das Schiff der Zaks in seine Gewalt zu bringen. Die wiederum setzen alles daran, unserem Helden das Leben schwer zu machen, und so muß er gegen allerlei Widrigkeiten und Fallen antreten. Zum Glück gibt es jedoch einige Extras, die Humphrey bei seinem Kampf helfen. Wichtigstes Utensil sind Flaschen mit Atemluft, denn jede Feindberührung verringert den Vorrat, und ohne Luft kann auch der beste Astronaut nicht leben. Dann gibt es noch Geräte, um die im Schiff umherstreifenden Zaks und Roboter auszuschalten, Schlüssel für Geheimtüren und ein Terminal, mit dem man eine Karte des jeweiligen Stockwerks abrufen kann.

Luft anhalten und durch . . .

SONY IMAGESOFT hat mit ALTERED SPACE ein Genre und eine Darstellungsform wiederbelebt, von denen man schon lange nichts mehr gehört hat. Schneider-Veteranen werden bei der Nennung von Namen wie *Batman, Head Over Heels* oder *Fairlight* sofort Bescheid wissen, jüngster Vertreter war *Treasure Trap* für den Amiga, die *Cadaver*-Serie geht ebenfalls in diese Richtung: Die Rede ist von 3-D-Action-Adventures in der *Ocean*-Perspektive schräg von oben, die Mitte der 80er Jahre Hochkonjunktur hatten. Damit steht der größte Teil des Spielablaufs schon fest: Pixelgenaues Laufen und Springen sowie Verschieben, Sammeln und Stapeln von Kisten, um Gegner auszuschalten, Fallen zu überwinden und Extras zu erreichen. Leider stehen aber auch die Schwächen des Systems damit fest, nämlich gewöhnungsbedürftige Steuerung und teilweise Unübersichtlichkeit. Zwar ist die Grafik auf dem Game Boy hervorragend und wer das Genre kennt, kommt sehr schnell mit dem Modul zurecht, allerdings wird man doch recht schnell ein Kandidat für den Augenarzt: Mangels Speicher- oder Paßwortoption muß man das Spiel in einem Zug durchspielen, die Batterien sollten also bei Spielbeginn möglichst frisch sein. Auch klappt der alte Trick, ganz einfach den Joystick zwecks besserer Steuerung etwas zu drehen, nicht mehr, zumindest aber besagte Veteranen sollten keine Probleme mit der Steuerung haben. Wenn möglich, sollte man vor dem Kauf intensiv probespielen, denn das Genre liegt sicher nicht jedermann. ■

»Klassische Perspektive in dezentem Game

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9

»PRIMA«

QUARTH

Der neueste Tüftel Knüller von KONAMI

Vorsicht: Klötzchen von oben!
Räum sie aus dem Weg oder sie donnern Dir auf den Kopf!
Quarth ist ein absolut vertracktes Puzzlespiel für alle Hirnis:

*"Wer gerne tüftelt und die [illegible] nicht mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende Quarth halten.
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"*
Mehr über diesen Test in **Video Games 3/91**

Von KONAMI gibt's außerdem: die Original Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs, Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.
Alle Spiele in Original Qualität und
mit deutscher Spielanleitung. Ist doch logo.

Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL

ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL

Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77

GAME · BOY · CORNER

Titel: CRYSTAL QUEST, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Data East, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Für Jäger und Sammler

Entgegen dem üblichen „Shoot 'em up-Auftrag" lautet er bei CRYSTAL QUEST der Firma DATA EAST viel mehr: „scoop 'em up". Raffen, schaffen, scheffeln lautet hier also die Devise, ballern ist zweitrangig.

Links, rechts und unten am Bildschirm befinden sich jeweils Türen. Der Rest besteht aus dem hintergrundlosen Spielfeld, auf dem wahllos mehr oder weniger viele (je nach Level) Sternchen plaziert sind. Diese sollen Kristalle darstellen, die es einzusammeln gilt. Aus den beiden gegenüberliegenden Türen kommen, während man mit dem Einsammeln beschäftigt ist, verschiedenartige Gegner. Die Tür am unteren Bildschirmrand öffnet sich, sobald man alle Kristalle eingesammelt hat, und gibt so den Zutritt zum nächsten Level frei.

Sterne und Bomben sammeln, den Rest großräumig umgehen:

Im ersten und zweiten Level behindern die Gegner durch ihre bloße Anwesenheit, ab dem dritten fangen sie an zu schießen. Entgegenwirken kann man diesen massiven Angriffen hervorragend mit Smart Bombs. Extraleben und jede Menge Punkte können durch Aufnehmen der Rauten-förmigen Gebilde ergattert werden.

Wartet man lange genug auf diese Dinger, so können vom ersten in den zweiten Level 10, fünfzehn oder mehr Leben mitgenommen werden. Das macht die ganze Sache natürlich übelst langweilig.

Grafik, Sound, Spielablauf und Spielspaß zusammengenommen, kommt bei Crystal Quest nicht mehr als ein „dürftig" heraus. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

BAUKLÖTZE

Titel: PUZZLE ROAD, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Vic Tokai, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Etwas einfallslos gestaltet sich der Spielablauf von PUZZLE ROAD der Firma Vic Tokai. Level für Level wird dem Spieler die Aufgabe gestellt, diverse Bausteine so in einem Kasten unterzubringen, daß er lückenlos ausgefüllt ist. Die einzige Änderung, die mit steigender Levelzahl zu beobachten ist, besteht darin, daß jeweils einer der Bausteine zuviel ist. Der Spieler muß also demzufolge herausfinden, welcher Stein nicht paßt.

Die Steuerung dieses Games funktioniert bestens, das Gameplay wird durch nette Piepstönchen unterstützt. Tja, und über die Grafik gibt es auch nichts Weltbewegendes zu berichten, da es zum ersten nicht viel Grafik gibt, und diese zum zweiten für diesen simplen Spielablauf nicht vonnöten ist. Puzzle Road kann ich nicht als aufregend bezeichnen, im Gegenteil, je länger ich mich damit beschäftigte, umso mehr Langeweile machte sich bei mir breit.

Bisserl öde, oder?

Für Leute, die gern stundenlang stupiden, sich wiederholenden Beschäftigungen nachgehen, ist dieses Game genau das richtige. Wer die Abwechslung liebt, sollte die Finger besser davon lassen. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	japanisch
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES II

THE ARCADE GAME™

Jetzt als Computerspiel!

Bessere Grafiken. Mehr Action. Toller Sound.

Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.
Mit Supergrafiken und noch mehr Action.
Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.
Den SuperstarkenComputerspieleSpaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.
Holt Euch den Superstarken-SpieleSpaß für Euren Computer von KONAMI.

KONAMI®

SuperstarkerComputerspieleSpaß

image WORKS

Abbildungen:
Commodore Amiga

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel. 02131/6070, Telefax 02131/607111

GAME · BOY · CORNER

ALLEIN ZUHAUS?

Titel: Home Alone, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Toy Headquaters, Kalifornien, USA, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Ganz allein ist er zuhaus, der kleine Kevin McCallister. Er wurde von seiner Familie buchstäblich vergessen, als diese in der üblichen Urlaubs-Hektik zum Flughafen abreiste, um nach Frankreich zu fliegen. Da der Kleine ohnehin ein Angsthase ist, steht er natürlich die allergrößten Ängste aus, als sich zwei Banditen über die Wert- und Spielsachen McCallisters hermachen wollen....

Kinder-Schreck

Gewitzt, wie Kevin nun mal ist, probiert er, diesen zu entfliehen und dabei alle Dinge in Sicherheit zu bringen, die nicht niet- und nagelfest sind.

So irrt er durch das große Haus und durchsucht Schränke, Kommoden und Geheimfächer. Hin und wieder trifft er auf den einen oder anderen Banditen, den er mit Hilfe seiner Wasserpistole, eines Baseballs oder einer Steinschleuder außer Gefecht setzt.

Hat Kevin alle Gegenstände eines Levels durch einen Abfall-Schacht in den Keller geschaffen, so kann er in denselbigen, wo er gegen einige Kreaturen seiner schlimmsten Alpträume ankämpfen muß, ehe es einen Level weiter geht.

So genial der Film war, der dem Programm als Vorlage diente, so langweilig ist dieses. Über die verschiedenen Level hinweg wird nichts neues geboten, und Kevin macht stets dasselbe. Viel Motivation bleibt da nicht übrig.

Technisch gesehen ist HOME ALONE ebenfalls nur Durchschnitt. Ich für meinen Teil schaue mir lieber den Film noch einige Male an, ehe ich die abgewandelte Story auf dem Game Boy nachspiele. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

KNIFFLIG UND FIES

Titel: Puzzle Boy II, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, Hersteller: Atlus, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Gehirnakrobaten und Fans von kniffligen Programmen, aufgepaßt! ATLUS hat etwas für Euch auf Lager: PUZZLE BOY II. Bei diesem Knobelspielchen geht es darum, ein wandelnde Kartoffel von einem Punkt A zu Punkt B zu bugsieren. Einfach, sollte man denken. Pustekuchen! Löcher, die 'gestopft' werden müssen, umherliegende Felsbrocken und fiese mechanische Teile, zu denen ich später noch kommen werde, wurden von den Programmierern eingebaut.

Gott sei Dank sind in den einfacheren Leveln nicht all diese Elemente gleichzeitig integriert worden.

Besonders gemein sind die Gebilde, die, versucht man sie zu verschieben, sich quasi wie eine Geheimtür drehen und den Spieler mitziehen. Wird hier

Da rauchen die kleinen grauen Zellen ...

nicht aufgepaßt, befindet sich unsere Kartoffel schnell einmal in einer Sackgasse.

So ungewöhnlich Puzzle Boy II auf den ersten Blick scheint, so schnell spielt man sich ein, und anfangs als nicht lösbar abgestempelte Level bereiten schon nach wenigen Spielchen keine Probleme mehr.

Puzzle Boy II ist ein interessantes und teilweise verflixt kniffliges Denkspielchen, das zu gefallen weiß. Mehrere Spielmodi lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Nichtsdestotrotz hätten dem Spiel ein paar zusätzlich Elemente nicht geschadet. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung	japanisch
Spielaufbau	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

ab sofort lieferbar
neues LDG-Spiel!!
• THAYER'S QUEST

LDG

LUST AUF LASER

Alle Abbildungen aus Dragon's Lair

DER PLAYER · DAS MULTITALENT

Pioneer CLD - 1600

1. LDG-MACHINE
2. MOVIE MACHINE besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV
3. HIGH END CD-PLAYER (Audio)
4. INTERACTIVE-TEACHER durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc

LUST AUF LDG:
Player, Monitor, Computer (hier ATARI ST), Steuersoftware auf 3,5" Diskette, Interface, LDG-Disc

LASER DISC GAME

SOFT WARE CORNER
Sophienstraße 13
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

1. Das LDG-Interface
2. Die LDG-Steuersoftware
3. Der Laser-Disc-Player
4. Die Laser-Disc mit DRAGON'S LAIR

Was müßt Ihr bereits haben ?

Einen **Commodore C 64, Amiga, Atari ST oder IBM oder IBM-kompatiblen** und natürlich einen Monitor/TV-Gerät (am besten Color). Im Übrigen wird esfür Amiga-Besitzer die Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellem CDTV-Adapter vom SOFTWARE-CORNER geben. Und (sicher auch erwähnenswert!) es besteht für PC-Besitzer die Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität...

Die Preise

Das Basis-System:
bestehend aus Interface, Steuersoftware, Laser-Disc Dragon's Lair.
für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM & Kompatible: DM 299,-
C 64 in Kürze lieferbar

Das Power-Package:
bestehend aus Basis-System (s.o) undPioneer CLD 1600.
für AMIGA: DM 1297,-
für ATARI ST: DM 1347,-
für IBM & Kompatible: DM 1596,-
mit Infrarot-Interface

Die Lieferbedingungen

Wir liefern grundsätzlich innerhalb Deutschland per UPS-Nachnahme. Die Portokosten inkl. Versicherungsanteil betragen DM 20,00. Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Bestellung.
Ausländische Bestellungen können wir nur per Vorauskasse (Euroschecks/Verrechnungsschecks/Überweisungen oder Bargeldanweisungen) ausführen. Der Versandkostenanteil beträgt hierbei DM 40,00.
Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Zahlungeingang. Für Schecks erheben wir eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von DM 15,- . Für Mehrwertsteuerrückerstattung und Zollformalitäten hat der Empfänger Sorge zu tragen.
Unsere Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

ORDER HOTLINE: 0621/426020 Fax 4260215

Jetzt auch im Software Corner Klarastr. 22

GAME · BOY · CORNER

HASI-FANTASIE

Titel: BUGS BUNNY 2-CRAZY CASTLE, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Ganz so „crazy" ist das Castle, in dem das Spielgeschehen stattfindet, nun auch wieder nicht. BUGS BUNNY 2-CRAZY CASTLE kann unter der Rubrik „brauchbar" eingeordnet werden, das Besondere daran ist die Hauptfigur Bugs Bunny. Der immer fröhliche Hase läuft hier treppauf und -ab, um Türen zu öffnen, hinter denen Schlüssel und diverse Waffen und Hilfsmittel versteckt sind.

Das „Crazy Castle: Türen, Leitern, Teleports.

Hierbei wird er von anderen (nicht so bekannten) Comicfiguren behindert. Eine Berührung reicht und der Hase ist hin. Aber ganz so nackt steht unser Held nun auch wieder nicht da. Er kann Bomben oder Flitzebogen einsammeln, um sich seiner Gegner zu erwehren. Um gewisse Hindernisse zu überwinden, werden ihm Hammer und Spitzhacke zur Verfügung gestellt.

Ein Klingelzeichen bedeutet dem Spieler, daß der letzte Schlüssel eingesammelt ist und er Bugs nun zur letzten noch verschlossenen Tür steuern kann, um in den nächsten Level zu gelangen. Für jeden Level gibt's ein Paßwort. Ein paar nette Gags lockern den sonst immer gleichbleibenden Spielablauf ein wenig auf. Beispielsweise kriecht er durch Röhren, die davon an den jeweiligen Stellen dicker werden.

Bugs Bunny Crazy Castle 2 hat insgesamt 28 Level zu bieten, die den Spieler für eine ganze Weile beschäftigen dürften. Wieviel Spaß man an diesem Game hat, hängt ganz davon ab, wie verbunden man sich Bugs Bunny fühlt. Mir persönlich hat es schon Spaß gemacht, großartige Abenteuer habe ich dennoch nicht erlebt. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

GAME · BOY · NEWS

WAS bringt das neue Jahr?

Bevor ich Euch diese Frage beantworte, möchte ich auf die ASM-SPECIAL Nr.14 hinweisen, in der sich ein großer Game-Boy-Sonderteil befindet, den sich kein Fan des 'Kekskastens' entgehen lassen sollte. Ihr findet hier Berichte zu den größten Spiele-Hits, Tips & Tricks zu bekannten Programmen, eine Marktübersicht und natürlich einen ausführlichen Bericht über den Game Boy. Die Special 14 liegt bereits seit einigen Tagen am Kiosk, in Kaufhäusern etc. aus.

Und nun zu den Vorankündigungen für Januar 1992!

SOFTWARE:

Gleich drei Film-Umsetzungen geben sich auf dem Game Boy die Ehre. Bei DAYS OF THUNDER darf ein jeder in die Rolle Tom Cruise' schlüpfen und mit einem Stock Car über die Piste fegen.

Ein verrücktes Spiel zu einem verrückten Film? Dies kann man mit BEETLEJUICE haben. Wohl härter geht's bei DICK TRACY zu.

Gute Nachrichten für alle Fans von THE FINAL FANTASY LEGEND: Der zweite Teil ist im Anmarsch! Zudem folgt FINAL FANTASY ADVENTURE. Sicherlich zwei ganz heiße Eisen.

Natürlich wird auch etwas für die Action-Freunde kommen. TURRICAN wird hoffentlich rechtzeitig für die ASM 2/91 erscheinen und besser als die Mega-Drive-Konvertierung sein.

„Morgen, Mann. Wie geht's, Mann?" Wer so spricht, kann eigentlich nur *Bart Simpson* heißen, und der treibt demnächst auch auf/im 'Kekskasten' sein Unwesen.

Neben diesen Programmen sollen noch BOXXLE II, PAPERBOY II, FLYING WARRIORS, TECHNO BALL und TOM & JERRY erscheinen.

TOP TEN

1. Parodius (Konami)
2. Nemesis II (Konami)
3. R-Type (Irem)
4. Super R.C. Pro-AM (Nintendo of America)
5. Final Fantasy Legend (Square)
6. F-1 Race (Nintendo)
7. The Hunt for Red October (Hi Tech)
8. Rockman World (Capcom)
9. Nemesis (Konami)
10. WWF Superstars (LJN)

Wenn's soweit ist, sind wir natürlich für Euch am Ball! Bis dahin viel Spaß mit der ASM, im Skiurlaub, in der Karibik oder wo auch immer Ihr sein werdet. . . .

Euer A-MAN

KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,– DM

THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.

RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.

SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.

SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde. (mind. 1 MByte erf.)

FREDDY – hüpfen, bis der Joystick qualmt.

SPACE CAB – ein Taxi, das man sich gerne bestellt.

CHEMICON – Ein falscher Tropfen ... und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Acorn

Herrchen gesucht!!!

Netter herrenloser Archimedes 3000 – STAHLNEU – sucht kuscheliges Zuhause!

Bewerbungen bitte an: Tronic Verlag
„Acorn"
Postfach 870
3440 Eschwege

1. Preis: ein Archimedes 3000

2. u. 3. Preis: je ein MIG 29 Fulcrum der Firma **Logic**

4.–10. Preis: je ein Archi-Game der Firma **Kai Uffenkamp** Computersysteme

Einsendeschluß: 31. Januar 1992

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

ATARI ST:
Public Domain Software!

3.5" 2DD-PD-Disk ab 2,20 DM.
Katalog gratis!

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim

LYNX

Handheld Videogame, Comlynxkabel, Blue Lightning Demo 199.95
Block Out 79.– A.P.B. 79.–
Ninja Gaiden 79.–
War Birds 79.–
Zarlor Mercenary 69.–
Chequered Flag 69.–

micro Robert
Versandhandel
R. Kolossa, Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. 07263 / 6 45 52

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain Disketten für AMIGA und PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

LOGIMOUSE
PILOT

wiegt nur 95 gramm, leichtgängige Maustasten, ergonomisches Design, hohe Auflösung (200 dpi), selbstreinigend, inkl. Software (nur ST) und 2 Jahre Garantie.

Für Atari ST und Commodore Amiga je 89.00 Mäuse

Versand per Nachnahme zzgl. 9 DM Versandpauschale.

mIcro Robert Versandhandel
R. Kolossa, Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,
Tel. 07263 / 6 45 52

KEDING`S
Softwareversand

ATARI ST : Kings Quest4 DM 29.90 Flames of Freedom* DM 79.90,
AMIGA : Ducktales* DM 62.50, Space Quest 3* DM 49.80, Larry 2 DM 49.80
IBM : Heard Of China DM 89.50, Dino Wars* DM 62.50, Larry5* DM 85.50
C 64 auch im Programm !
* deutsch

Action bis 31.12.91:
'JUST FOR FUN'
Bei jeder Bestellung,
"1Geschicklichkeitsspiel" gratis !
Laßt Euch überraschen !!

Nur Versand!

Kostenlose Preisliste anf., bitte System angeben !
Nachnahme 11.- DM,
Vorkasse 4.- DM.
Garantiert keine weiteren Kosten!

D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax.0521/886260
Telefon: 0521/881738

NEWS
SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

AMIGA
PC
CDTV
ATARI ST
C64

News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0221/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

Superliga V 1.37
(AMIGA)

Fussballverwaltung, Bundesliga, eigene Ligen Meisterprognose, Spieltage (1 MB) **DM 49,-.**

Demodisk V 1.3 gratis von:

Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683

****

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie in der Heftmitte)

****

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:

AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY

Kostenlose Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshauser

Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

CDTV

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249

MLC

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste+Demo gegen
DM 5,– Briefm. bei

Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5

GEBAUERGEBAUER**GEBAUER**

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

Dragonlance

AD&D
Kalender 1992

der Original
TSR Dragonlance-Kalender,
13 Bilder in Posterquatität
20.- DM (+ Porto)

Fantasy-Versand
Teichweg 6 3550 Marburg

KICK'N'RUSH
PC Bundesliga Simulation

Trainieren und managen Sie eine Mannschaft Ihrer Wahl durch die Höhen und Tiefen der Fußball-Bundesliga, des DFB- und des UEFA-Pokals.

* 1-9 Spieler
* Zweikampforientierte Simulation
* Spielanimation (VGA)!
* Taktische Spielanalyse
* Finanzmanagement, Transfermarkt, Statistik, usw.
* 1500 Spieler-Originalnamen
* Menügestützte Verwaltungsprogramme zur Datenpflege!
* komplette Maussteuerung

Original mit ausführlicher Anleitung DM 49,-, Demo DM 5,-, + VS, bei

SIM-SOFT
Klöppelweg 4
4600 Dortmund 1
Tel: 0231/1300350

Gewerbliche Kleinanzeigen

Biete Software

PC!! Wenn du wirklich schnell & billig PC-Software bekommen willst, gibt es nur einen Weg. Schreibe an B. Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria ***

STOP! Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf. Riesige Auswahl. Billig & 100%ig ok!! Liste anfordern bei: B.Humer, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!!

Assemblerkurs für Anfänger! Info-Disk für 5 DM bei: J.Engehausen, Am Schloonberg 3, 3033 Schwarmstedt

!!! Amiga !!! AMIGA !!! Aufgepaßt !!! Aktuell rasch günstig Games Anwender Anleitungen Gratisliste anfordern R.Fertl PF 6 1145 Wien Austria

Verkaufe Atari ST-Originalspiele: UMS II 45 DM, Powermonger 40 DM, Rainbow Island 45 DM. Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 36, 8070 Ingolstadt, Tel: 0841/87997

Verk. für IBM: Jetfighter 1, Earthrise, Sim.Terr., Sim. Arch. 1, PC Globe 3.0, Rings o.M., Search.f.t.King, Centurio, Hard Drive 2, F 19, F 29, Gunship, Zak. zum halben Preis. Tel: 0821/781490 (ab 18 Uhr)

Programmiere Intros, Demos, Menüs, (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto

Intros!! Verkaufe 2 Amiga-Intros um 30 DM & 11 C-64 Intros um 40 DM! Ausland nur per Vorkasse!! 100%ig ok!! An B.Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria

Sie suchen Software zum guten Preis? Wir haben sie! Fordern Sie gleich unseren neuen Katalog an. PD-Soft für C64/128 + Cpm schnell, gut, günstig! Info gratis! Kat.-Disk DM 2. SVS, A. Czober, Postfach 51, 3532 Borgentreich

!!! Amiga !!! AMIGA !!! Aufgepaßt !!! Aktuell rasch günstig Games Anwender Anleitungen Gratisliste anfordern R. Fertl PF 6 1145 Wien Austria

Verk. Softw. für den C64!!! Fordert Liste geg. Rückporto an bei: Thomas Hermann, Prisdorfer Str. 107, 1000 Berlin 20. Ihr erhaltet 100% eine Antwort *** Tolle Spiele (alles Originale) zu Superpreisen. z.B. Sim City für DM 20,- ***

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauhen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

PC-Originale: Verk. Monkey Isl. (dt. 49 DM), KQ 5 (dt. + Lösung 75 DM), Night Shift 35 DM, alle VGA; Enrico Lorenz, Wollreffenweg 91, 7110 Öhringen.

Verk. über 600 Originale für Amiga von 10-30 DM (Lemmings, Mercs, Prehistorik, Swiv, M.Business, Shadow Dancer, Turrican 2, Logical, Klax, Hägar, Robocop 2, Chuckrock, Switchblad 2) 30 DM. Habe noch vieles mehr! Tel: 05439/1491

PC, Amiga und Atari ST Gratisinfo anfordern bei Robert Pekarek, 1060 Wien, Grabnergasse 3/2. Habe neueste Software, Gratisinfodisk anfordern.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

Amiga-Originale! Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Champions of Krynn, Intern. Soccer Chal., Harpoon, Microprose Soccer, Monkey Island, Second World, Tie Break, Buck Rogers, Hanse. Tel: 05382/6106

Sie suchen Software zum guten Preis? Wir haben sie! Fordern Sie gleich unseren neuen Katalog an. PD-Soft für C64/128 + Cpm schnell, gut, günstig! Info gratis! Kat.-Disk DM 2. SVS, A.Czober, Postfach 51, 3532 Borgentreich

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Diese Anzeige ist zwar klein aber unser Amigaangebot an Spielen und dt. Anleitungen ist sehr groß. Gratisliste anfordern!!! R.Fertl, PF 6, 1145 Wien

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauhen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Amiga! Topaktuelle Demos 2,- DM inkl. Diskette (+ Rückporto). An- Verkauf von Hard- und Software, auch Zubehör. Schreibt an A.Grutza, A.d.Pulvermühle, 5000 Köln 91 - Amiga

Atari-ST, PC Software günstig abzugeben. Gratisinfo: PAC, Erich Hauer, Steinbauergasse 1-3/1/3/18, 1120 Wien, Austria

Verk. Orig. PC-Spiele: Red Baron 40 DM, Ultima 6 30 DM, Wing Com. 2 50 DM, Wing C.S.M. 1 u.2 je 20 DM, Chucj y.A.Combat 35 DM, Secret W.O.t.Luftw. 40 DM. Torsten Weber, Ravensburgerstr. 72, 5000 Köln 60, 0221/176140

MS-DOS: Verk. Wing Com. 2 (60 DM), SQ 4 (50 DM), KQ 5 (50 DM), Jet Fighter 2 (50 DM), Links (55 DM), Night Shift (40 DM), A-10 (45 DM) - evtl. Tausch gegen M1, Heart of China, Midw. 2 - Tel: 0511-733707 (Thomas)

Verk. für C128/4 orig. Programme Textomat + / Datamat / Datamat + u.Basic, 128 mit Handbücher kpl. deutsch für DM 120, Fuchs Alex, Hainberger Feld 14, 8382 Arnstorf, 08723/1030

Amiga! Habe Hill S. Blues, suche Ori. B.Manager Pro., Police Qu. 2, Larry 3, Space Qu. 3, Tel: 0234/502239. So-Mo. ab 14 Uhr, sonst 20 Uhr, Dirk verlangen! Habe auch Eye of Beholder.

**** Amiga **** Neueste Games - fast geschenkt! Wenn du dich mit vierenverscuchten und defekten Spielen genug herumgeärgert hast, versuch's mal mit mir: K. Unterberger, Postf. 43, A-1092 Wien

*****Atari ST ***** Neueste Software, Spiele, Anwender u. Midiprogramme, sowie diverse Hardware günstig abzugeben. Info Erich H., Zur Spinnerin 18-4, A-1100 Wien, Tel: 0222/6045821

Public-Domain-Software für C64 Prg. aus allen Bereichen, ca. 250 Disks vorh. Preise ab 1,25 DM. Liste kostenlos! G.Melzer, Holtkottenweg 32, W-4600 Dortmund 16

C-64 Habe neueste Software und Games aus US und GB. Gegen R-Port, 100% Antwort. Oliver Wedlich, Pulverhofsweg 2, 2000 Hamburg

Neueröffnung!!!!

Neue „gemütliche“ Geschäftsräume!!!!
Der weiteste Weg lohnt!
Direkt an der A 61
50 km von Bonn/Koblenz

Wir führen:
Sega-Mega-Drive,
Game-Gear, Gameboy
Super Famicon, - NES - USA
Neo-Geo, PC-Engine
und MAK die Mega-Arcade-Konsole
Infos telefonisch!

M&B

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Hard- und Software-Vertrieb
Michaela Fuchs
Brohltalstraße · Postfach 71
5476 Niederzissen
Tel. 02636/80147
Fax 02636/6918

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Diese Anzeige ist zwar klein aber unser Amigaangebot an Spielen und dt. Anleitungen ist sehr groß. Gratisliste anfordern!!! R. Fertl, PF 6, 1145 Wien

Originalprogramme für C64 abzugeben (Earth Orbit Station, Fugger, Lords of Conquest, Chuck Yeagers, Aft. Caveman, Ughlympics sowie diverse Markt und Technik Disketten abzugeben) Preis VB,. 05303/2038

AMIGA: Zuverlässigkeit und schnelle Erledigung sind für uns selbstverständlich! Außerdem aktuelle Spiele und Super-Service garantiert! C.Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck

Sie suchen Software zum guten Preis? Wir haben sie! Fordern Sie gleich unseren neuen Katalog an. PD-Soft für C64/128 + Cpm schnell, gut, günstig! Info gratis! Kat.-Disk DM 2. SVS, A.Czober, Postfach 51, 3532 Borgentreich

Verk. für C128/4 orig. Programme Textomat + / Datamat / Datamat + u.Basic, 128 mit Handbücher kpl. deutsch für DM 120, Fuchs Alex, Hainberger Feld 14, 8382 Arnstorf, 08723/1030

PC-Originale: Trial of Fire, Heart of China, Rise of Dragon, Elvira, Monkey Island, Iceman, Savage Emp., Kings Quest 5, Space Quest 4 je DM 45. Th. Dall'Armi, 089/4489656, Rosenheimerstr. 117, 8000 München 80

Atari-ST, PC Software günstig abzugeben. Gratisinfo: PAC, Erich Hauer, Steinbauergasse 1-3/1/3/18, 1120 Wien, Austria

Verk. wegen Syst.Wechsel 200 Spiele, VB 235 DM, Tel: 0451/895212

Amiga PD! Verkaufe gute PD Soft! Disk schon ab 2 DM! Diskette im Preis enthalten! Fordert Liste auf Disk gegen 2 DM Rückporto an. Suche auch Gameboy Module. J. Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen

*****Atari ST ***** Neueste Software, Siele, Anwender u. Midiprogramme, sowie diverse Hardware günstig abzugeben. Info Erich H., Zur Spinnerin 18-4, A-1100 Wien, Tel: 0222/6045821

Secret of Monkey Island, Original, in deutsch, IBM AT VGA, 256 Farben für 85 DM oder Tausch gegen Larry 3 in deutsch, Tel: 0511/429842

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, Th.Panyrek, PF 92, A-1152 Wien

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Diese Anzeige ist zwar klein aber unser Amigaangebot an Spielen und deutschen Anleitungen ist sehr groß. Gratisliste anfordern!!! R.Fertl, PF 6, 1145 Wien

Verkaufe: Lemmings 45 DM, Indy 3 40 DM, Indiana Jones 1 15 DM, Eye of Horus 15 DM. Alle Spiele fpr IBM-PC. Suche: Eye of Beholder. Tausche auch. Tel: 04131/403339

Super Famicom, Sega, PC-Engine, Neo Geo (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT, Devil Crush, Gunhead, Splatterhouse... Interesse ? Tel: 02622/83517

Was ist besser als ein Neo Geo? Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen z.B. Aliens. Außerdem verkaufe ich 'Konsolen' für Automatenplatinen. Also ran ans Telefon! 02622/83517

Atari-ST, PC Software günstig abzugeben. Gratisinfo: PAC, Erich Hauer, Steinbauergasse 1-3/1/3/18, 1120 Wien, Austria

CH - Amiga - CH die brandneuste Soft gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zuverlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 - 21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31, 3186 Düdingen, Schweiz

! Atari ST Soft ! Immer am aktuellen Stand. Günstig, virusfrei und schnell. Gratisliste bei: W.Antos, Garteng. 3, A-2230 Gänserndorf-Süd, Österreich

Amiga - Amiga Amiga Neueste Software für Euch! Games, Anwender, Anleitungen. Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest

*** Amiga Wares *** Biete neueste Soft. Tel: 05245/7352 ... Call or die!

Amiga-Org! Puffys Saga, Fish, Corruption, Starglider 2, Dungeon Master, Tanglewood, Populous + Erw. - Disk , California + Europa - Disk zu Testdriver. Angebote Tel: ab 18 Uhr an 07133/15794.

Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Ich habe genau die Sachen die Ihr haben wollt, rasch die neue Gratisliste anfordern u nter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien Austria

PC-Originale Wing Com., WC-Sec 1 + 2, Links + 4 Courses, Silent Serv. 2, Monkey Island, Eye of t.Beholder, Red Baron, T.f.Hour, Logical, GS, Ultima 6, M1, Preise VS ab 19.00 Uhr, 0208/53449, H.Buchloh, Mülheim a.d.R.

Verkaufe diverse Spiele (nur Originale), für Atari ST der letzten 2 Jahre zwischen 10 DM und 40 DM. Anfragen unter Tel: 0671/75168 ab 19 Uhr

Ver. Orig. f. Amiga: Carrier Command, F16 Falcon + Missiondisks, Their finest hour, Power Monger, M1 Tank P. Preise VB Tel. 05021/15154, Christian verlangen

CH - Amiga - CH die brandneuste Soft gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zuverlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 - 21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31, 3186 Düdingen, Schweiz

Amiga Originale, 20 - 30 DM: Cyberball, Res. 101, E-Motion, Great Courts, Kick Off, Damocles, hard Drivin, Microprose Soccer, Gravity, E.H. int. Soccer, Interphase, Super Off Road usw. 18-20 Uhr, 02102/36038.

Amiga Originale, 20-30 DM: Bloodwych, Kult, Gr. Courts 2, Starflight, 3 D Pool, Masterblazer, Chase H.Q., D.o.the Crown, Kingdoms of England, Mindbender, Hound of Shadow, Ledstorm usw. 18-20 Uhr, 02102/36038

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 2/92 erscheint
am 10. Januar 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 3/92 ist der
23. Dezember 1991

TERMINE

RICHARTZ

Software-Service
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329
BTX: *RICHARTZ #

WIR WÜNSCHEN ALLEN LESERN FROHE FESTTAGE UND EINEN "GUTEN RUTSCH" INS NEUE JAHR!!

Titel	Amiga	PC
3D-Construction Kit (D)	119.50	119.50
AH Thunderhawk	79.50	-
Antares *	69.50	79.50
Battle Isle *	74.50	84.50
Bundesliga Manager Pro	76.50	-
Death Knights of Krynn	79.50	79.50
Falcon 3.0	89.50	89.50
F-117-A Nighthawk	-	89.50
Flight of Intruder	89.50	89.50
Gunship 2000	-	99.50
L.S. Larry 1 VGA!	-	89.50
Mega-Lo-Mania *	79.50	89.50
Midwinter 2 *	89.50	89.50
Mig-29-Super Fulcrum	89.50	99.50
Might & Magic 2/3	69.50	89.50
Monkey Island 2 *	89.50	89.50
Pools of Darkness	79.50	79.50
Red Baron (D) *	89.50	99.50
Return of Medusa *	69.50	79.50
Rise of the Dragon *	89.50	109.50
Silent Service II	89.50	89.50
Spirit of Adventure	69.50	79.50
Terminator II	69.50	74.50
Ultima 6/7 *	89.50	99.50
Wing Commander 1/2 *	99.50	89.50
Winzer	69.50	79.50

Alle aktuelle Software AMIGA/PC im Lager!

RESTPOSTEN INFOCOM-CLASSICS im Lager!

512-KB-AMIRAM (Uhr/abschaltb.)	79.50
AMIGA-BTX-SET (Commodore)	69.50
Mäuse für AMIGA/PC/CDTV ab:	69.50

!! SOUND FÜR IHREN PC !!

AdLib-Soundkarte	239.00
ROLAND LAPC-1, der PROFI	998.00
Soundblaster 2, opt. Stereo	329.00
Soundblaster Pro, Stereo	679.00
Thunderboard -NEU-	289.00

>>> CDTV <<<

CDTV Grundgerät (D)	1500,00
Cautious Condor	89.50
E.S.S. Mega	99.50
F 16 Falcon Set	129.50
Holiday Maker	79.50
Wrath of Demon	79.50
Externes 3.5"-Laufwerk	**169.50**
AMIGA-Original-Tastatur	**379.50**
AT-Tastatur (anschlußfertig)	**268.50**
Mausadapter (intern)	**99.50**

Dies ist nur eine kleine Auswahl! Weitere Angebote über CD-ROMS, Festplatten, Drucker und sonstiger Peripherie für AMIGA + PC, sowie SEGA MEGA + GAME GEAR, CDTV + ATARI telefonisch oder per Gesamt-Info!

02153 - 3736

Täglich Neuheiten auf Lager!
Bestellannahme: 10.00 - 19.00
Irrtümer + Änderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland + 8,-/Ausland n. A.
Fordern Sie unseren Gratis-Prospekt an!

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest

Atari ST 42 Orig. Games zu verk., Mig 29, Invest, Squash, Mam, Transworld, Navy Seals, Narc, Silkworm, Speedball, Preise 10-40 DM, Marco Frerichs, Von-Borrise-Str. 7, 2900 Oldenburg, Tal: 0441/682442

Amiga: Orig. Deluxe Paint III für schlappe 100,- DM! Kostenlos dazu: "Die Larry Story" (Anleitung + Lösung für Larry 1,2,3!) von Data Becker. Tel: 02684/6174 (Dieter)

Verkaufe für je 10 DM C64-Soft: Fußball-WM Manager, Eishockeymanager, Wirtschaftsmanager, Spiel des Wissens, Aktienmanager, Fußballstarmanager (no Raubsoft) Ralf Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

Trainer gefällig!!! Ich schreibe Trainerversionen zu jedem Spiel (Ball-, Rollen-, Geschicklichkeitsspiele, usw.)! Infos gg. frankierten Rückumschlag bei H.Renner, Himbornstr. 12, 3550 Marburg 13

Amiga * Amiga *** Amiga** Gratisliste anfordern bei: Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien

*****Amiga****** Software günstig abzugeben. Ein paar Hundert dt. Anleitungen. Schnell und zuverlässig! Gratisliste anfordern bei: Ch.Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien

Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer aktuell, rasch, günstig. Für jeden das Richtige dabei, es gibt alles bei mir. Gratisliste anfordern unter PF 6, R.Fertl, 1145 Wien

C64! Verkaufe Originale! Floppy: Cloud Kingd. 19.-, Gothik 19.-, MazeMania 15.-, E-Motion 19.-, Tape: Dino Wars 10.-, Killed until Dead! 15.-, + 5 DM Porto. Schreibt an: Kai Glaser, Schwarzb. 22, 6000 Frankfurt/Main 71

PC - Verk. Heart of China, JF2, Eye of B., Lemmings, Rise of the Dragon (zu je DM 50), sowie Castles, KQ4 (zu je DM 40). Tel:089/9301610

Österreich * Atari * Österreich Vergebe Atari ST Spiele und Anwendersoftware, auch Amiga und PC. Neueste Gratisliste anfordern: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Österreich: Atari ST, Amiga und PC-Software, Gratisliste rasch anfordern. Schreibt an Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/8430525 (Anrufbeantworter)

CH - Amiga - CH die brandneuste Soft gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zuverlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 - 21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31, 3186 Düdingen, Schweiz

PC, Amiga & ST, Die nenn'mein Eigen ich - juchee! und Software hab' ich auch sehr viel, d'rum schreibe mir, wer etwas will! G.Rinner, Linzerstr. 247/9, A-1140 Wien

PC-MS-DOS-Originale Wing Com. + Misions 1 + 2, Silent Service 2, GS, Monkey Isl. Eye o.t.Beholder, Red Baron, Th. f. Hour, Secr. Weapons o.t. Luftw. Links, 3 Course, Preise VX ab 19 Uhr, 0208/53449, H.Buchloh MH

Biete PC-Org: Space Quest 4 (60,-), Lightspeeed (59,-), Moonbase (59,-), Megatreveller, Ultimas, Cham. o. Krynn, Eye of Beholder etc. Angebote ab 18 Uhr an Tel: 07133/15794, Günter Kern.

Amiga: Eye o.t.Beholder kompl. in deutsch für nur 200 ÖS (30 DM) + Anleitung, sowie Basic-Compiler (NP 180 ÖS) für nur 400 ÖS(60 DM) + Anleitung. Tel: A-0732/641048 (Thomas). (D.K.o.Krynn kompl. d. wie oben).

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-ser. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G.Nittel, PF 612, A-8011 Graz

***Painter V 1.2 u. The Empire** Zeichenprg. = Grafikerstellung für eigene Prg. und Strategiespiel f. 20 DM VK mit dt. Anleitung bei S.Faller, Sudetenlandstr. 57, 8858 Neuburg/D. Tel: 08431/45358

*** Go Amiga Go *** So billig, wie die Hits für Kids. Thunder Blade 50 DM, Alien Syndrome 50 DM, Shinobi 50 DM, Graffiti Man 55 DM. Ab 20 h. Nick Wuestney, Wolliner Str. 2, 2000 Hamburg 73, Tel: 040/6779124. Es lohnt sich.

Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer aktuell, rasch, günstig. Für jeden das Richtige dabei, es gibt alles bei mir. Gratisliste anfordern unter PF 6, R.Fertl, 1145 Wien

!!Top-Aktuelle Amiga-Software!!! Jede Woche ca. 50 neue Games & dt. Anleitungen! Riesenauswahl! Altes + Neues! Viele Anwender! Jetzt bei Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien

Verkaufe Originale, 100% ok 3D Construction Kit für 70 DM, Fight ot Thr Intruder, Their finest hour, Railroad Tycon, Cadaver für 45 DM, Tel (Woche): 02381/44704 (W.Ende): /41631

Verkaufe für IBM: SQ 4, Railroad Tycoon, Wing Commander, Heart of China je 55 DM, Monkey Island (dt), Quest for Glory 2, A-10 je 45 DM, Crachcourse 35 DM, Speedball 15 DM, Tel: 02623/2616 (Thomas)

CH - Amiga - CH die brandneuste Soft gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zuverlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 - 21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31, 3186 Düdingen, Schweiz

Neu - Neu - Neu Die Amiga Cheats, Codes, Tips u. Tricks Liste für 10 DM. Mit über 1000 Cheats, Codes, Tricks u. Tips. 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg, PS: Suche Anleitungen

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-ser. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G.Nittel, PF 612, A-8011 Graz

C64 PD-Packs für nur je 17 DM!!! Spiele-, Demo-, Diskmag-, Anwender-Pack 1 + 2, jeweils 20 Diskseiten. VK + 3 DM/ NN + 8 DM. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

C 64 PD-Soft für nur 1 DM je Diskseite. Katalog gegen 1 DM RP oder Test-Pack (20 Diskseiten für 2 DM (VK)/ 25 DM (NN). Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

Österreich * Atari * Österreich Vergebe Atari ST Spiele und Anwendersoftware, auch Amiga und PC. Neueste Gratisliste anfordern: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Österreich: Atari ST, Amiga und PC-Software, Gratisliste rasch anfordern. Schreibt an Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/8430525 (Anrufbeantworter)

Amiga-Originalsoftw.: MIG-29, Their finest hour, F15 Str., Eagle 2, F 19 Stealth Fighter, Disk-Lab V1.2 alle mit Verp. u. dtsch. Anl. (Handbuch Tel: 0234/294380, 30-50 DM VB

PC-E: City Hunter DM 20, Armed Formation F 30, Paranoia 40, Dragon Fighter 30, SMD: Altered Beast 20, Moonwalker 30, Super Real Basketball 40, Lynx: Rampage 30, Tel: 06126/3698 (Karsten) auch Tausch möglich

Amiga Softwareabos: Aktueller, virenfrei, schneller + zuverlässiger + mehr Service + Qualität + faire Preise!!!, Peter Arendt, PF 9156m A-604 Innsbruck, Oesterreich

Amiga Abos (Spiele, Tools, etc.), Topaktuell + zuverlässig + Service + faire Preise nur bei uns! No. 1 in Oesterreich!, Peter Arendt, PF 9156, A-6040 Innsbruck

Yo Demo-Freax!! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags (achon ca. 400)! Only PD-Stuff!!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund

*** PC * PC *** Neueste Software zu billigsten Preisen zu verkaufen. Superschnell. Bei Prugger Niki, Schützengasse 1/23, 2700 Wr. Neustadt, Austria. Tel: 02622/81550

***Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos ! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-ser. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G.Nittel, PF 612, A-8011 Graz

Originale für PC Railroad Tycoon, Monkey Island, Ports of Call, Sim City + Populous, Terrain Editor, Architecture 2, Elite Plus, ab 20,- DM. Suche Lemmings + Archi 1, Tel: 05130/8658, Kommerein, Uelzener 2, 3002 Wedemark

!!! PC !!! PC !!! Verk. Orig. Sim Earth, Monkey Island je 50, Ultima 6 40, Waterloo 20. Tausche auch gg. KQ V, Larry V, Champs of Krynn, Lof. Ruft an bei Marcus König, 06887/1584! Tschüss!!

Verk. für MS-DOS meine gesamte Shareware zu günstigen Preisen (3,-/ST) wegen Systemaufgabe. Liste gg. 1,- DM. Jürgen Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1.

Abgespeicherte Spielstände für folgende Games: Elvira 1, Larry 2, Monkey Island. Je Disk 6 DM - Atari ST. Bestellungen oder Anfragen an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. PS: Suche Anleitungen u. Org. Soft

PC-Spiele, z.B. Red Baron, Wing Commander I, SimCity, Stundenglas; Nur Originale mit dt. Anl. o. komp. dt. Tel: 04651/31400, A.Eck, Boy-Nielsen-Str. 16, W-2280 Sylt-Ost

Publishing Partner Master Eines der besten DTP-Programme für den Amiga. Bei uns für nur 250 DM: Lieferung per NN, so lange Vorrat reicht! Tel: 0234/512480 (18-22h)!!

***Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos ! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Verkaufe Great Courts 2 (Amiga-Orig.) Für 50 DM (übern. Porto). Suche Bundesliga Manager Prof. Heiko Kanthak, Gartenstr. 24, 5100 Aachen oder Tel: 0241/81952 (ab 19.30 Uhr)

Alles für Atari ST: Software - Hardware: Speichererweiterungen, Tos 1.4 usw. Info an: ICS-Crew, Geort Esther, PF 58, A-1107 Wien

Super Amiga PD-Software. Ob Demos, Diskmags oder Abos. Wir haben alles zum absolut sensationell billigen Preis. Fordert Info u. 1 Disk Stuff an. Legt bitte 2,80 DM Rückporto bei. R.Scheimann, Eintrachtstr. 132, 4290 Bocholt

Verk. für MS-DOS meine gesamte Shareware zu günstigen Preisen (3,-/ST) wegen Systemaufgabe. Liste gg. 1,- DM. Jürgen Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1.

Unicorn Collection 10 Disks randvoll mit den aktuellsten Games. Das Ganze für den Amiga und für nur 20 DM (VK) od. 28 DM (NN) bei: UNICORN, Th. Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum

Abgespeicherte Spielstände für folgende Games: Elvira 1, Larry 2, Monkey Island. Je Disk 6 DM - Atari ST. Bestellungen oder Anfragen an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. PS: Suche Anleitungen u. Org. Soft

Orig. PC-Software (3,5") wie Ultima, Elvira, SilentService 2, Genghis Khan, Heart of China u.a. zu verkaufen. Informationen: CH-056/964786 zwischen 18 + 20 Uhr. Patrick verl.

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauhen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

*****Amiga Austria Amiga***** Die topaktuellste, aber auch ältere Software gibt es am günstigsten bei J.Müller, PF 14, A.2481 Achau. Fordere eine Gratisliste an!!!

***Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos ! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Verk. Original-Spiele: Kult, Dungeon Master, Captain Blood, Alien Syndrome, Lifer & Death, Better Dead Than Alien, Reisende im Wind, Popoulus, Tel: 0201/283744 vormittags bis 13.00, Atari ST

Atari ST-Verk.: SimCity, Polulous 40, Railroad Tyc. 40, Coll 25, Ult. Darts 15, Ult. Golf 20, Reederei 15, Indy 500 10, Tower of Babel 10, Nur Orig. + Anl., Marcus Richter, Mo + Mi + Do (15-18h) 02592/21819

***Amiga* neueste Soft** + Oldies. Nur telefonisch! 05222/72668, 4902 Bad Salzuflen, Asperheide 37, Michael Schmitt

Zuverlässig - schnell - günstig - aktuell - korrekt - sind das alles Eigenschaften, die Dein zuknftiger Amiga-Partner haben sollte? OK! Ruf einfach Österreich 021722343!

Verkaufe neueste PC-Software Billige Preise! Nur in der Schweiz. Bei Interesse schreibe an folgende Adresse: Jubi-Soft, Postfach 12217, 6000 Luzern 12

Alles für Atari ST: Software - Hardware: Speichererweiterungen, Tos 1.4 usw. Info an: ICS-Crew, Geort Esther, PF 58, A-1107 Wien

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauhen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Eigene Demos, Intros, Logos, Spielegrafiken, legaler Tausch auf C-64. Weitere Infos: Cruise/AC, Achim Zimmer, Klostergartenstr. 25, 5042 Erftstadt. Tel: 02235/41525

***Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos ! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Konsolen & Module! An-, Verkauf u. Tausch! Verk. Mega Dr. Games: James Pond (70 DM), u.S.Shinobi (70). Super Famicom + Spiel (600 DM). Anrufrn genügt: 09289/856 oder 1351

PC-Engine: z.B. Splatterhouse, Ray-Xanber II (CD), suche: Bomberman, Shibubi-Man 2, Shanghai II (CD), zahle Neupreis, Tel: 0209/145978 ab 19 Uhr, Mo. nach 20 Uhr

Amiga o-3 Tage alt. Billiger als alle Österreicher u. Schweizer! Kontaktiert uns über Chiffre 07 im Amiga Club Europe. Original Introdesig. von Digital Market 20 DM, Cirsten Bernd, An der Pulvermühl, 5000 Köln 91

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauhen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Biete an: Lösungen, Anleitungen, Pokes, Cheats jeder Art. Superpreise - 12 h Service - Amiga - Atari - C64 - PC - Konsolen jeder Art - immer das Neueste - 1-5 DM, C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg, Write or die!!

PC-Originale: Lemmings 50, Invest 50, Imperium 59, Ghengis 50, Hense 30, Full Metal 30, Wallstreet 30, North & South 20, Defender of Rome 30. Alle 5,25", 06142/61980

!!! Amiga !!! C-64 !!! Amiga !!! A-64 Verkaufe super Programme für Amiga u. C-64. Nur Originaldisketten. Liste bei Dirk Schönbohm, Theresienweg 5, 7115 Kupferzell, Tel: 07944/2488 ab 18h

Verkaufe für PC Original SQ 4 5,25" (EGA/VGA) für 70 DM oder tausche gegen Rise of the Dragon (VGA) 5,25" oder Heart of China (VGA) 5,25" Tel: 04764/319 ab 16 Uhr

SOFTPOWER

Berlin

SOFTPOWER

Die heißesten PC GAMES bei uns ständig lieferbar!

SOFTPOWER

Wing Comander II
Gunship 2000
Larry I + V VGA
Kings Quest V Deutsch
Megafortress
117 A Nighthawk
Megatraveler II
Rise of Dragon Deutsch

Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 28

030 /492 20 56

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

***Amiga* Verkaufe die Spiele Loom und Hill Street Blues** für je 50 DM. Tel: 089/8506959

***** Super-PC Spiele **** Habe neueste Spiele wie Monkey Island II, Police Quest III usw. Per Post oder per Telefon, 2700 Wr. Neustadt, Schützengasse 1/23, Austria, Prugger Niki, Tel: A/02622/565402

Habe immer aktuelle Amiga-Software! Ruf an! unter: 05732/16852

PC-Games Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! anfordern. PC-Industry, Th.Panyrek, PF 92, A-1152 Wien

-AMIGA- Topaktuelle Demos und andere legale Prg. z.B. Diskmagazine, Sampels etc. Infos bei A.Grutza, A.d.Pulvermühle, 5000 Köln 91, MEU AMIGA CLUB EUROPE INFOS 1,- DM RP!

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauhen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Biete an: Lösungen, Anleitungen, Pokes, Cheats jeder Art. Superpreise - 12 h Service - Amiga - Atari - C64 - PC - Konsolen jeder Art - immer das Neueste - 1-5 DM, C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg, Write or die!!

Amiga-Szenen-Demos Diskmags, Abos und weitere Top PD-Software für den Amiga. Alles direkt von internationalen Copy-Partys. Und das alles zum reinen Selbstkostenpreis. Fordert gegen 3,- Infopaket mit Komplettliste, Abo-Reservierungsschein und Testdisk an: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

Verkaufe Amiga Originale: Wild West World, Red Storm Rising, F-19 Stealth Fighter, Return of Medusa, Supremacy, Thunderstrike. 04757/470. D.Lange, Seemoorstr. 4, W-2179 Wanna. Preise nach Vereinbarung.

***** Super-PC Spiele **** Habe neueste Spiele wie Monkey Island II, Police Quest III usw. Per Post oder per Telefon, 2700 Wr. Neustadt, Schützengasse 1/23, Austria, Prugger Niki, Tel: A/02622/565402

Orig. PC-Games: Hardball 2 20 DM, Swotl. 60, Sim City 30, Ultima 50, Wing Commander 50, Secret M. 1 20, *** Tel: 0221/892230 *** David, Europaring 11

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

***** Amiga *** Topaktuelle Software ***** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

scooter soft

Altenberndstr.18•492o Lemgo • o5261- 3o 22

	PC	AM	ST
Airline Trans. Pilot	110		
Battle Command	68·	62·	62
Betrayal	82	68	68
Broker King	68		
Castles	82		
Centurion	79	63	
Conq. of Longbow	97·		
Das Boot	87		
Drakkhen	68	68	62
Emlyn Hughes Int.	62·	58	58
E.S.S.	97	68	68
Heart of China	97		
Hill Street Blues	62	62	62
Invest	62	52	52
Jahangir Kahn	62	62	62
Kings Quest V	110·	97·	
Larry V	97·	82·	
Lemmings	76	a.A.	55
Life&Death 2	78		

	PC	AM	ST
Manchester United	62·	62	62
MIG 29 Fulcrum	82	82	82
On the Road		62	62
Quitzone		62	62
Pirates	83		
Railroad Tycoon	83	83	
Red Baron	97	82·	
Revelations	52	45	45
Monkey Island	78	78	78
Sim City/Popul.	68	68	68
Sim Earth	85	68·	68·
Sorcerers	68		
Toki		62	62
Ultima V	78	78	
UMS 2	82	68	68
Vroom		62	62
Winzer	68	62	62
Wreckers	62·	62	62·

Vorkasse DM 5,50
Nachnahme DM 7,50
Gratisliste anfordern

Die mit einem ✱ gekennzeichneten Programme waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Preise freibleibend•Kein Ladenverkauf.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Suche Software

Suche für PC: Vaal, Airball, James-Bond-Lizens ..., Starray, Tremsure Trap, Netherworld, Ghostbusters II, Nightbreed (Action!), Ghosts n' Goblins, Stormlord. Abends unter 0212/652210 versuchen (Andre).

Möchte meinen Amiga-Softbestand aufbessern. Nehme größere Mengen ab. 2 DM pro Disk. Listen bitte an: Theodorus Matheussen, Heinrichsplatz 12 in 3330 Helmstedt 1.

Kaufe Amiga-Originalspiele, die nicht älter als zwei Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Habe AT 386 auf 24 Monatsraten gekauft, jetzt fehlt Software! Suche Windows 3.0, Word sowie eine gute Dateiverw. Bitte preiswert, da Umschüler. Schreibt an R. Beillendorf, PF 128, 4390 Gladbeck, 1,44 MB u. 360 KB

Suche für ST: Legend of Faerghail, Unreal, Monkey Isl. Angebote an: Christian Reinecke, Drosselweg 4, 2105 Seevetal 3, Tel: 04105/82106. Nur Originale!

Suche Strategie- / Wirtschaftsprg. f. Amiga nur m. Anl. mögl. billig o. Tausch, u.a. 'Nam, UMS2, Centurion, Transw., SimEarth, Winzer ... anrufen bei Sven 07502/4542 o. 0751/41315 ab 17 Uhr.

Suche alle Amiga Simulationsprg. nur mit Anl., möglichst billig o. Tausch, u.a. Silent Ser. 2, Red B., Gunship, F16 + Mis., 688 A.Sub, T.finest Hour, USS Young ... ruft an bei Sven 07502/4542 o. 0751/41315

Suche immer neueste Amiga-Soft. mögl. billig! Mir fehlt noch u.a. Midwinter 1 u. 2, Heart of China, Alcatraz, TeamYanke .. call Sven: 07502/4542 o. 0751/41315 ab 17 h

Suche alle Amiga Lern- / Übungsprg. besonders Mathe, Franz., Engl., etc. möglichst billig o. Tausch, anrufen bei Sven: 07502/4542 o. 0751/41315 ab 17 Uhr

Dringend! Suche jede Art von Wrestling Games (Tag Team, Champ. Wresl. usw) auf C-64. Zahle Höchstpreise, 02331/334850 ab 21 Uhr.

Wir suchen Postspielprogramme für ATARI ST. Gegen bar oder Provision D. Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

Wir kaufen Postspielprogramme für Atari ST. Bar oder Provision. D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel/Schweiz

Postspielprogramme für Atari ST gesucht. Bar oder Provision, D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

Habe AT 386 auf 24 Monatsraten gekauft, jetzt fehlt Software! Suche Windows 3.0, Word sowie eine gute Dateiverw. Bitte preiswert, da Umschüler. Schreibt an R.Beillendorf, PD 128, 4390 Gladbeck, 1,44 MB u. 360 KB

Dringend! Suche jede Art von Wrestling Games (Tag Team, Champ. Wresl. usw) auf C-64. Zahle Höchstpreise, 02331/334850 ab 21 Uhr.

Kaufe Amiga-Originals nur mit Anleitung und Verpackung! Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Hardware

Wer schenkt mir einen Gameboy oder Gameboy-Spiele??? Übernehme Portokosten! Call: 05864/540!!! /Sven). Bin am besten von 18.30 - 19.30 Uhr zu erreichen!!! Habt ein Herz !!! Danke !!!

Suche dringend Action Replay MKU für 60 DM Tel: 02309/3942, Hi to: MEN, Victory!

Defekte Amigas 500 von Bastler gesucht. Mo-Do: 0241/574544 (abends, sonst Anrufbeantworter), Fr-So: 02371/32555 , Thomas Walke, Langerfeld 53 F, 5860 Iserlohn.

Suche Sega Mega Drive + Spiele, Super Famicom + Sp., PC-Engine + Spiele, Sega Master + Sp., Game Gear + Sp, Game Boy + Sp., Nintendo + Spiele ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Suche Amiga 500 evtl. mit Drucker und Monitor .., Sega Mega Drive + Spiele, Master + Spiele, Super F. + Sp., PC-Engine + Sp., Game Gear + Sp., Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Biete Hardware

Atari 520 STFM incl. Maus, Software und Literatur. 1 Jahr alt. 100% ok. Preis: 400,- DM. Tel: 08283/1561 (ab 17 Uhr) PS: Suche 386 AT incl. VGA-Mo. bis 2000,- DM

Verkaufe C64 I & II + jede Menge Zubehör (Monitor, Floppy usw) Neupreis 1700 DM, für nur 900 DM, Tel: 02265/8048

Verk. Atari STF + Maus + Monitore SM124 + SC1224 + 60 Originale + Joystick für VB 900 DM!!! Kaum benutzt! Tel: 0221/687445, Patrick Bethke, Talstr. 6, 5000 Köln 80

Verk. Farbdrucker Okimate 20 Neupreis ca. 1200 DM, VB 650 DM. Suche auch gute Programme aller Art. Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar! Tel: 02306/46922

C64 Dolphindos Floppy Nadeldrucker und jede Menge Disketten DM 600,- Tel: 0421/832260

Verk. C64 + A.Replay MKVI + Floppy 1541 + Farb-Monitor CM 8802 + 1 Competition Pro + 260 Origin. Turrican I + II. VB 750 DM, Tel: 02173/65287, Bastian Pesch, Sandstr. 26, 4019 Monheim 2

Verkaufe Game-Boy (6 Monate alt) mit 4 Spielen (Tetris, Alleway, Ten. Nemesis) VB 180 DM und Atari Lynx (2 Monate alt) mit 2 Spielen (Cali Games, Blue Lightning) VB 300 DM! Call Markus 0617233426

Amiga 2000 + PC-(AT) Karte, 2 x 3,5 + 1 x 5,25 Laufwerke, 65 MB Festplatte + div. Bücher und Soft. + 15 Top Originalspiele, alles 10 Monate alt. für 4500,- DM, Tel: 07621/48216, ab 19 Uhr

Verkaufe Atari ST 1040 FM + SM 124 + Originalspiele Finest Hour und Gettysburg. Alles 100% OK! V.P. 550 DM. Tel: 05366/7526 ab 18 Uhr. Nach Vladi fragen!

Verkaufe C64 und Olivetti Computer mit viel Zubehör Näheres am Telefon. Call: 07023/6465 ask for Holger (Mo-Fr. ab 17 Uhr)

Verkaufe Amiga 2000 + Originale + 200 Disks + Bücher + 2 3,5" Laufwerke + Farbmonitor 1081. Preis VB 1800,- DM, Tel: 02443/5349

Verkaufe PC-XT mit 20 MB Festplatte und 2 Laufwerken (beide Formate). Komplett mit EGA-Bildschirm und Maus. telefonisch erreichbar unter 0611/66777

Verk. Lynx von Atari mit Netzteil, den Spielen California-Games, Blue Lightning und Paper Boy für 450 DM unter der Tel. Nummer 07822/5508, verlange bitte Manuel

Verkaufe Matrixdrucker KX-P1091G! von Panasonic. Neupreis: 600 DM jetzt nur 275 DM. Mit mehr als 1000 Blatt! Ruft an unter: 030/6023477, zwischen 16 und 21 Uhr. Suche auch noch Tauschpartner. Für Amiga.

Verkaufe C64 2, Floppy 1541 2, 12 PD-Disks, 13 64er-Hefte, 28 Orig-Spiele (Turrican, Giana Sisters, Eunship, Bards Tale, Elite ...), Tel: 004321472280, VB 800, Neupreis 3000, Reinhard, Schulg. 2, A-2424 Zurndorf

Verkaufe Amiga 500 1 MB + 2. Laufwerk + Monitor 1084 S + Monitorständer + Drucker Star LC 10 + Papier + 4 Diskboxen + 2 Joysticks + Abdeckhaube für 1300 DM, Tel: 02241/45034 (Gregor) Nur Selbstabholer in Köln/Bonn!

Verkaufe C64, 1541, Drucker, Games wie Turrican 1 + 2, Starflight. Tel: 07181/81734 (16.30 - 17.30 Uhr) Preis VS.

Verkaufe C128 D + 3 Bücher + Originalspiele (Manchester United Europe, Italy 1990, Mindshadow), Preis VB: 400 DM, Tel: 0621/514391, Marco Dybowski, Benckiserstr. 46, 6700 Ludwigshafen

Sega Master für 129,- DM Verkaufe auch 50 verschiedene Spiele. Auch Tausch möglich ... z.B. Ultima IV, Moonwalker, Galaxy Force u.a. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr

Game Boy + Gamelight + 10 Spiele (SML, WWF Wrestling + Golf + Tennis ü Beach Volleyball + Baseball + Nint. Worldcup ...) für nur VB 390 DM, 390 DM, 390 DM Tel: 08170/7521

Verk.: Amiga 500 V1.3 + Monitor Profex + 2. Laufwerk + 1 MB abschaltbar + Drucker MPS 1250 + Soundsampler mono + Software (Org.) -VB: 1750 DM - Tel: 0511/867680, Andreas Buchberger, Matthäikirchstr. 42, 3000 Hannover 81

Verk. C64 + A.Replay MKVI + Floppy 1541 + Farb-Monitor CM 8802 + 1 Competition Pro + 260 Origin. Turrican I + II. VB 750 DM, Tel: 02173/65287, Bastian Pesch, Sandstr. 26, 4019 Monheim 2

Super!! Verk. C64 + 1541 + Farbmonit. 1802 + Drucker SP180Vc + Geos 2.0 + Megapack 1+2 + Int. Fontp. + über 400 Games + Maus + 2 Joysticks + Literatur VB 1100 DM, Tel ab 17 Uhr 0531/52731

Amiga 2000B Kickstart 1.2 / 1.2 + Guardin / 1.3 + Guardin, 1/8MB Speichererw., 2 x 3 1/2" + 1 x 5 1/4" LW, 16 Bit-SCSI-Controller, 84 MB Festplatte, VB 2500,- DM, Tel: 02631/74327

Verk. A500 + Fm. + Spiele + Anwenderprogramme + Maus + Joystick + Fachbücher!! Top Zustand !! VHB 1150 DM, Tel: 07121/40507

Verk. A 2000 + Farbmonitor + Spiele + Anwenderprogramme + Maus + Fachbücher + Joystick etc. !!! Alles TOP Zustand !!! VHB 1550 DM, Tel: 07121/40507

Atari 1040 STE, 1 J., + Mon. SM 124, Mouse, Joys. + Zubehör 875, Winzer 60, RR-Tyc. 70, Larry I 40, Xenon 2 40, Golden Image 3,5 LF, 720 KB, 190 DM, Ruf Honda 30, Sinbad 25, Lemmings 50, Monkey Isl. 60, Holger 04152/74140

Verkaufe PC-Engine Core Grafx RGB + 2 Joypad + 6 Module, z.B. Galage, Tiger Heli, Sonson 2 ... Verkaufe nur alles zusammen! Ralf, Tel: 05206/4133

Verk. Floppy 1541 2 f. C64/128 Ein halbes Jahr lang benutzt, f. 130 DM. Stefan Johnen, Giselbertstr. 9, 5060 Berg.-Gladbach 1. Tel: 02204/57251, ab 15 h.

16 Bit VGA Karte 1 MB/Star LC 10/Adlib-Karte/Monitor + Karte Herc./CPU-287/Netzteil 200 W./Lemmings/W.Com.II/W.C.I. Sec. Miss. I/Sec. Weap./GS 2000/PQ 3 VGA/Larry 1 VGA/Bane/F 19/Fin. Hour/0521/881234

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor 1084, Epson Drucker, 2. Maus, Zubehör für 1800 DM. 08170/8075, Constantin Adler, Münchnerstr. 7, W-8195 Deining.

Hilfe! Wer schenkt armem Schüler 100% funktionierenden Amiga 500 oder Atari ST. Da ich nur 5,- DM Taschengeld pro 2 Wochen kriege, kann ich es mir nicht leisten. Biete 15,- DM + Porto. Danke im voraus. F.Valek, Kleinfeld 01, 2104 Hamburg 92

Verk. Gameboy mit 5 Modulen z.B. Supermariol., Gargoyles Quest, Double Dragon, Buraifaighter und Tetris. Alles Orig. verpackt. Tel. 0931/400501, Marc verlangen, VHB: 325 DM

Verk. A500 (1MB) + 2 LW + Farbmonitor Philips CM 8833-II + 2 Joysticks + 25 Originale + 130 Disk. + Zubehör + Bücher - alles nur 1 Jahr alt - VB 1200 DM. F.Labs, O-5201 Stadtilm, Kirchtalstr. 11, Tel: 06199/3813

Verkaufe AT 80386 - 25 MHZ, 2 MB RAM, LW 1,44 MB + 1,2 MB, HD 40 MB/28ms VGA-Karte 16 Bit/512 KB / 1024 x 768, MS-DOS 5.0, WC 2, PCtools 7, KQ 5, u.a., ohne Monitor, 2450 DM, Mit NEC-3D-Monitor: 2950, Tel: 09343/4329

SEGA / S.FAMICOM / PC-Engine / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor z.B. Comm 1084/Phil. 8833) oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowei Scartumschalter für 5 Eingänge! Endlich kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz sowie Umbau von 50 -> 60 Hz. Spiele und Musik laufen dann schneller. Booste Su. Famicom und PC-Engine. Habt Ihr Anschlußprobleme an den Monitor? Dann ruft an: Tel: 02622/83517

Verschiedenes

Wir suchen Postspiele D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

****** Lösungen u. Software ****** Verk. Komplettlösungen mit Karten (4-6 DM) u. PC-Software (z.B. Loom, Lemmings). Liste (gegen 1 DM Rückporto) bei: A.Chyba, Dornierstr. 14, 7996 Meckenbeuren.

Suche: Livekonzert ROD STEWART Vagabond Heart auf Kassette (nur 90'er) aus dem Radio (out + Stereo) Biete: 134 Mickymaus Taschenbücher, Tel: Koblenz 0261/74786 (Andreas verlangen)

Du bist Grafiker, Programmierer oder Musiker auf C-64? Du suchst eine Gruppe? Dann schreib' an: Cruise/AC, Achim Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt, Tel: 02235/41525

Neu - Amiga Club Europe - mit kostenlosen Kleinanzeigen, Chiffre, Demo-Service, Scene Informationen, An-/Verkauf von Hard- u. Software, A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91

Selbstklebeetiketten für 3,5"-Discs mit Druckerrand: 60 Stck. 10,- DM, 150 Stck. 20,- DM, je inkl. Porto + Verp. Schickt Schein / V-Scheck an: Tobias Krohn, Gr. Twiete 17 a, 2081 Tangstedt

Unicorn-PD-Club Der Club für alle Amiganer. Gametausch, Clubdisk, usw. Infos & Mitgliedsantrag gg. Rückporto bei: Unicorn PD-Club, Th.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum. See ya

Habe ca. 250 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

85 Komplettlösungen - Pläne u. 280 Tips zu Superspielen zu verkaufen. K.-Lösungen ab DM 1,-. Gratisliste bei Stefan Pleie, Bahnhofstr. 33, 4446 Hörstel. Rückporto beilegen.

Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Deja yu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

Thaura-Briefspiele! Fantastisch historische Simulation. Info kommt kostenlos. Andrea Viehl, Ettingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen.

Werden Sie Meister mit Bundesliga-Manager! Das bekannte Postspiel mit allen Pokalen und vielen Preisen geht in die 2. Saison!!! H.Steiert, Talstr. 11 a, 7746 Hornberg. Info gg. 2 DM. Noch sind Clubs frei.

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus! Auch für Jugendl. geeignet! Infos (frank. Rückumschlag): M. Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1.

The Ultimate Tennis Simulation! Das Postspiel rund um den weißen Sport! Jederzeit Einstieg möglich! Info bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Tausche, verkaufe, kaufe Sega Mega + Spiele, Master System + Sp., Super Famicom + Spiele, PC-Engine + Spiele. Kaufe auch evt. ganze Systeme auf. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Amiga-Software!!! dt. Anleitungen! Riesenauswahl! Brand-Aktuell!!! und jede Woche wird es mehr! Noch keine Gratisliste angefordert? Sowas! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

Verk. komplette ASM-Sammlung 9/87 - 7/90 + 3/91 (= 30 Hefte in neuwert. Zustand) für 89 DM + Porto. Ed. Hörner, Turnerweg 6, 8901 Stadtbergen, Tel: 0821/434927

Es gibt nur zwei ... wirklich gute Fußball-Postspiele! und eines davon (die Bundesliga) hat noch exakt 3 freie Vereine!! Umgehend kostenlose Infos anfordern bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Gratis inserieren in über 100 Zeitschriften in Ost und West!!! Liste gegen 10,- DM (Schein/Scheck/Briefm.) an: H.P.Otto, Bahnhofstr. 17, 2557 Ebsdorf 2

Bocholt-Party! Jetzt und hier in Bocholt findet regelmäßig die tole Copy-Party statt. Fordert Info und Einladung an:J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Jeder kann kommen, auch Szenen-Außenstehende!!!

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island; Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

Atari ST - Postspielprogramme gesucht. Gegen bar oder Provision!!! D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel/Schweiz

Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Dejy vu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

CH-Datacomm-Mailbox 14 Linien 4,8 Giga-Bytes-Programm Angebot div. Online Games, Für CH 311.91.93 (061), Ausland 311.91.93 (004161)

Verk. alle meine ASM-Zeitschr. Habe 3-12 87 / 1-12 88 / 1-12 89 / 1-12 90 / 1-9 91. Pro Stck. 3,50 DM. Alle zusammen 150 DM. Nur Vorkasse! Joerg Kuessner, Hauptstr. 44, W-2251 Arlewatt.

Könnt Ihr gut zeichnen (Digitizer)? Dann meldet Euch bei Hermann Auer jun., Penz 151, A-4441 Behamberg, Tel: 07252/303514, Beteiligung!-Sof.! (C-64)

Gero Zahn aus Petershagen ist für immer tot! Oswald Schönbom, Akazienweg 34, 3000 Hannover 51

Zu kaufen gesucht für Amiga 500: BTX-Modem (ZZF), Philips TV-Tuner AV 7300. Codes zu Sim City: Ancient- und Tuture Cities. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Amiga Cheats! Liste für 10,- bar oder Scheck. Anfordern bei H.Beckmann, Heinichestr. 33, 4300 Essen 1

Digitalisier-Service! Top Qualität durch Versendung von S-VHS. Ab 3,- DM pro Farbbild (bis 4096 Farben) von jeder Vorlage. Info: Jan Sütfeld, Tel: 02521/5744 (ab 18 Uhr)

Lego Control Center (der Computer von Lego) 250,- zu verkaufen per Nachnahme, Originalspiele für C64 (z.B. Footballmanager) Infos 5,- Antwort nur gg. frank. Rückumschl.,Ch.Buß, von Bodelschwinghstr. 11, 5000 Köln 80

*** C64 *** Verkaufe viel Soft-, Hard-, Modul- u. Bookware!! Billig ist es auch noch!! Schnell schreiben an: Tobias Polleth, Frettenshofen 30, 8437 Freystadt

Double Trouble - SEGA (Mega-Drive, Master-System) u. Nintendo Club! Die Nr. 1, nicht nur in Berlin. der Club mit eigenem Videospiele-Fachgeschäft! Kommt in the "DOUBLE TROUBLE" Video Game World! Tel: 030/6849816.

Amiga + C-64 !! Ich kaufe Hard- u. Software zu fairen Preisen. Angebote an A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91. Suche auch gebrauchte Leerdisketten 3,5"!

Verkaufe ASM 1/88 - 12/90 pro Jahrgang DM 25 + Porto. Tel: 07541/42944 ab 18 Uhr

Fußball-Manager! Ein Postspiel der Superlative! Supergünstig! Alles weitere bei: Sascha Eckart, Adem-Pfeuffer-Str. 17, 8742 Bad Königshofen. (1 DM Rückporto bitte)

Verkaufe Zeitschriften (z.B. ASM, Power Play, C-T, Play Time, Magic Disc, Game On, Input 64, uvm.) zu Spottpreisen. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg. Tel: 02452/6048 (nicht vormittags!!!)

Komplettlösungen zu verk. z.B. Monkey Island, Loom, ZakMcKracken Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM. 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12

Habe ca. 240 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

Verk. div. Zeitschriften, Bücher orig. Software, Leerdisk (3,5"). Liste mit Preisen geg. Rückporto von Lars Jedinski, Timpenstr. 4, 4200 Oberhausen 12 * Suche A 1000-Tastatur!

Komplettlösungen zu ü. 200 Amiga, ST, PC-Games! z.B. alle Sierras, Lucasfims, Infocoms, sonst. Adventures, etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Sieppmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. P.

Verbrenne meine ASM-Hefte (die ersten 41) wenn ich nicht bis zur nächsten Ausgabe ein vernünftiges Angebot bekomme. Th. Seeger, Hukeltenstr. 27, 7470 Albstadt 1 *** Orig. Beckertext II = 150,-

Komplettlösungen zu verk. z.B. Monkey Island, Loom, ZakMcKracken Liste gegen frank. Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM. 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12

Raum Bayreuth/Nürnberg: Wer hat Interesse an Kick-Off-Liga bzw. -Turnier. Kick-Off-Süchtiger sucht Spielpartner. Tino Hiller, PF 1124, 8587 Creußen, 09270/369

Deutsche Amiga/ST Anleitungen! Von Powermonger über Gunship zum Hitchhiker. Info gg. Rückumschlag o. 1 DM in Briefmarken. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42

CH-Datacomm-Mailbox 14 Linien 4,8 Giga-Bytes-Programm Angebot div. Online Games, Für CH 311.91.93 (061), Ausland 311.91.93 (004161)

Tausche und verkaufe Sega Mega Drive Spiele, Famicom Spiele, Master Spiele und PC-Engine Spiele ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ... tausche und verkaufe nur Konsol.

Wir suchen Postspiele D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

Suche: Livekonzert ROD STEWART Vagabond Heart auf Kassette (nur 90'er) aus dem Radio (out + Stereo) Biete: 134 Mickymaus Taschenbücher, Tel: Koblenz 0261/74786 (Andreas verlangen)

Du bist Grafiker, Programmierer oder Musiker auf C-64? Du suchst eine Gruppe? Dann schreib' an: Cruise/AC, Achim Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt, Tel: 02235/41525

Neu - Amiga Club Europe - mit kostenlosen Kleinanzeigen, Chiffre, Demo-Service, Scene Informationen, An-/Verkauf von Hard- u. Software, A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91

Selbstklebeetiketten für 3,5"-Discs mit Druckerrand: 60 Stck. 10,- DM, 150 Stck. 20,- DM, je inkl. Porto + Verp. Schickt Schein / V-Scheck an: Tobias Krohn, Gr. Twiete 17 a, 2081 Tangstedt

Unicorn-PD-Club Der Club für alle Amiganer. Gametausch, Clubdisk, usw. Infos & Mitgliedsantrag gg. Rückporto bei: Unicorn PD-Club, Th.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum. See ya

Habe ca. 250 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

85 Komplettlösungen - Pläne u. 280 Tips zu Superspielen zu verkaufen. K.-Lösungen ab DM 1,-. Gratisliste bei Stefan Pleie, Bahnhofstr. 33, 4446 Hörstel. Rückporto beilegen.

Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Deja yu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

Thaura-Briefspiele! Fantastisch historische Simulation. Info kommt kostenlos. Andrea Viehl, Ettingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen.

Werden Sie Meister mit Bundesliga-Manager! Das bekannte Postspiel mit allen Pokalen und vielen Preisen geht in die 2. Saison!!! H.Steiert, Talstr. 11 a, 7746 Hornberg. Info gg. 2 DM. Noch sind Clubs frei.

The Ultimate Tennis Simulation! Das Postspiel rund um den weißen Sport! Jederzeit Einstieg möglich! Info bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Tausche, verkaufe, kaufe Sega Mega + Spiele, Master System + Sp., Super Famicom + Spiele, PC-Engine + Spiele. Kaufe auch evt. ganze Systeme auf. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Es gibt nur zwei ... wirklich gute Fußball-Postspiele! und eines davon (die Bundesliga) hat noch exakt 3 freie Vereine!! Umgehend kostenlose Infos anfordern bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Gratis inserieren in über 100 Zeitschriften in Ost und West!!! Liste gegen 10,- DM (Schein/Scheck/Briefm.) an: H.P.Otto, Bahnhofstr. 17, 2557 Ebsdorf 2

Bocholt-Party! Jetzt und hier in Bocholt findet regelmäßig die tole Copy-Party statt. Fordert Info und Einladung an:J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Jeder kann kommen, auch Szenen-Außenstehende!!!

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island; Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

Atari ST - Postspielprogramme gesucht. Gegen bar oder Provision!!! D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel/Schweiz

Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Dejy vu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

Kontakte

ST-Freaks suchen Gleichgesinnte zur Gründung eines Computer-Clubs und zum Austausch von Erfahrungen. Schreibt an: J.Wäldchen, Eichwaldstr. 8, 6314 Ulrichstein 1.

DOUBLE TROUBLE - der MEGA-DRIVE Club mit den Erfahrungspunkten! Biete Clubzeitung, Laden, Tips, Infos. Gut leben hat einen Namen: DOUBLE TROUBLE - der Club für alle Wesen! Tel: 030/6849816

Midi-Freaks / Suche Kontakt zu Midi und Musik-Fans Benutze C64 + STE und Casio CT 470. Bitte um Hilfe. Martin Seemann, Neu-Voita 15, 8581 Vorbach, Auch Computer-Musik + Demo

Stellenmarkt

Graphiker gesucht (Amiga)!!! Coder sucht in Kreis RE einen Graphiker für Spieleprojekt. Bei Interesse Demos von Euch an: A.Lertschak, Prof. Knippingstr. 6, W-4350 Recklinghausen.

Suchen erfahrene Programmierer, Grafiker u. Musiker! Natürlich gegen Honorar! Info bei: ROM, Michael Tüttinger, Zerzobelshofstr. 93, 8500 Nürnberg 30, Tel: 0911/408442 ab 16 Uhr.

Tausche

Suche zuverlässige Tauschpartner für IBM/PC/MS-DOS. Schickt Eure Liste oder Disks mit Spielen an Nikolic Srdjan, Postfach 1515, 5030 Hürth, W-Germany, 1000% Antwort oder ruft an ab 18 h 02233/76976

Hallo C64 Freaks! Suche Tauschp. Habe von Managern - Simulationen alles. Schickt Eure Liste mit 2 DM Porto an: Sven Weidlich, Sonnenweg 18, 5860 Iserlohn. Beantworte jeden Brief mit Liste von mir.

Suche Tauschpartner(-in) für Amiga-Soft Habe Games, Tools, Demos ... Schickt Listen an: Uli Reinwald, Petersauracher Str. 5 b, 8500 Nürnberg 60. PS: Suche auch noch ASM 4/88

Tausche Gods, Wolfp. und Final Fgt. (Amiga) geg. Railr. T., Toki, Manch. U.E., Battle Isle od. Wing Comm. (nur Originale!) Tel: 02631/47114, M.Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23

Suche Tauschpartner! Hallo Amiga Freaks. Schickt Eure Listen. 100% Antwort bis bald. Sven Glaser Schoener Weg 41, 7419 Sonnenbuehl 3

Suche Tauschpartner Amiga 500 Schickt Eure Listen an R. Bellendorf, PF 128, 4390 Gladbeck. Falls Du noch Tetris hast, schicke es bitte mit, mein Spiel hatte Contact mit dem Byte Bandit, so ein Mist.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Atari ST: Habe Wonderland, Brat, Chrono Quest und KQ 3. Suche: S.of Monkey I., Nitro, Supercars 2, Turrican 2 und Toki. Angebote (nur schriftlich) an: Martin Brake, Alter Traßweg 82 a, 5060 Berg. Gladbach 1.

Suche Tauschpartner auf Amiga 500. Verkaufe auch C-64 + Floppy + 380 Disketten + Dataset. Schreibt an Gerhard Schiechl, Haspingerstr. 17, 9900 Lienz.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Secret Weapons or the Luftwaffe MS-DOS 5,25 od. 3,5 gegen Original Chuck Yeagers Air Combat *5,25* Tel: 089/365531 ab 18 Uhr ***

Suche für Night Shift deutsche Anleitung, tausche auch PC-Spiele und Programmme, nur Orig. Schreibt an Ralf Hanke, Freudentalstr. 2, 3500 Kassel od. Tel: 0561/525485

Hallo Amigafreunde Suche Tauschpartner nicht nur für 1x. Listen oder Disks an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42

Tausche Bane of Cosmic, Railroad Tycoon, SQ4 gegen Warlords, King Quest 5, Power monger, Guns or Butter, Speedball 2, Subremacy, Big Business (Originale) 09721/802865

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für PC-Software Habe selbst ca. 100 der neuesten Spiele. Schickt Eure Liste bitte an: Marinz Günther, Maurerweg 20, A-9504 Warmbad/Villach

Suche Tauschpartner für den ST! Wenn Du genauso zuverlässig wie ich bist, schreib an: Peter Rauch, Pfarrwiese 16, 6368 Bad Vilbel, 100%-ige Rückantwort !!!

Sucht Ihr Software bzw. Anwender? Habt Ihr eine Liste? Ob C64er schon gestorben ist? Nee, noch lange nicht! Melden: M.Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2

Tausche C-64 + Floppy 1541 + Spiele + 2 Diskettenboxen gegen Amiga 500. Zu dem C-64 Set biete ich 20 DM. Der Amiga muß heil sein. Kann auch Atari ST sein. Originalspiele: Bundesl.Manager, D.Thompson, Manchester u. Kenny Daglish u.a. Tel. 040/7019170 (Sebastian)

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für Atari ST Programme Bin unter folgender Adresse zu finden, Niko True, Ortende 16, 2811 Martfeld, Tel: 042555/668

IBM Suchen Tauschpartner Neueste Software vorhanden. Alle Formate. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/48669 - ask for Jörg

Achtung!!! Amiga!!! Suche Tauschpartner. Habe neueste Software. Listen an: Peter Berger, Bahnhofstr. 110, 4352 Herten

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus

PC Ich tausche F-19 und Secret of the Monkey Island (beides VGA) gegen Red Baron oder Command HQ, Links, Jago Leyssens, Haus Arkadia, CH-7412 Scarans, nur CH

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus

Amiga * Schweiz *** Amiga.** Suche Tauschpartner für neueste Soft. Nur Schweiz. Schreibt an Daniel Schwab, Obereyfeldweg 11, 3063 Ittigen

Amiga Suche zuverlässigen Tauschpartner für den Amiga 500. Schickt Listen an Florian Meurer, Sensburger Allee 9, 1000 Berlin 19

IBM Suchen Tauschpartner Neueste Software vorhanden. Alle Formate. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/48669 ask for Jörg

Suche zuverlässige Tauschpartner für IBM/PC/MS-DOS. Schickt Eure Liste oder Disks mit Spielen an Nikolic Srdjan, Postfach 1515, 5030 Hürth, W-Germany, 1000% Antwort oder ruft an ab 18 h 02233/76976

Hallo C64 Freaks! Suche Tauschp. Habe von Managern - Simulationen alles. Schickt Eure Liste mit 2 DM Porto an: Sven Weidlich, Sonnenweg 18, 5860 Iserlohn. Beantworte jeden Brief mit Liste von mir.

Suche Tauschpartner(-in) für Amiga-Soft Habe Games, Tools, Demos ... Schickt Listen an: Uli Reinwald, Peter-sauracher Str. 5 b, 8500 Nürnberg 60. PS: Suche auch noch ASM 4/88

Tausche Gods, Wolfp. und Final Fgt. (Amiga) geg. Railr. T., Toki, Manch. U.E., Battle Isle od. Wing Comm. (nur Originale!) Tel: 02631/47114, M.Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23

Suche Tauschpartner! Hallo Amiga Freaks. Schickt Eure Listen. 100% Antwort bis bald. Sven Glaser Schoener Weg 41, 7419 Sonnenbuehl 3

Suche Tauschpartner Amiga 500 Schickt Eure Listen an R. Bellendorf, PF 128, 4390 Gladbeck. Falls Du noch Tetris hast, schicke es bitte mit, mein Spiel hatte Contact mit dem Byte Bandit, so ein Mist.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Atari ST: Habe Wonderland, Brat, Chrono Quest und KQ 3. Suche: S.of Monkey I., Nitro, Supercars 2, Turrican 2 und Toki. Angebote (nur schriftlich) an: Martin Brake, Alter Traßweg 82 a, 5060 Berg. Gladbach 1.

Suche Tauschpartner auf Amiga 500. Verkaufe auch C-64 + Floppy + 380 Disketten + Dataset. Schreibt an Gerhard Schiechl, Haspingerstr. 17, 9900 Lienz.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Secret Weapons or the Luftwaffe MS-DOS 5,25 od. 3,5 gegen Original Chuck Yeagers Air Combat *5,25* Tel: 089/365531 ab 18 Uhr ***

Suche für Night Shift deutsche Anleitung, tausche auch PC-Spiele und Programmme, nur Orig. Schreibt an Ralf Hanke, Freudentalstr. 2, 3500 Kassel od. Tel: 0561/525485

Hallo Amigafreunde Suche Tauschpartner nicht nur für 1x. Listen oder Disks an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42

Tausche Bane of Cosmic, Railroad Tycoon, SQ4 gegen Warlords, King Quest 5, Power monger, Guns or Butter, Speedball 2, Subremacy, Big Business (Originale) 09721/802865

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für PC-Software Habe selbst ca. 100 der neuesten Spiele. Schickt Eure Liste bitte an: Marinz Günther, Maurerweg 20, A-9504 Warmbad/Villach

Suche Tauschpartner für den ST! Wenn Du genauso zuverlässig wie ich bist, schreib an: Peter Rauch, Pfarrwiese 16, 6368 Bad Vilbel, 100%-ige Rückantwort !!!

Sucht Ihr Software bzw. Anwender? Habt Ihr eine Liste? Ob C64er schon gestorben ist? Nee, noch lange nicht! Melden: M.Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2

Tausche C-64 + Floppy 1541 + Spiele + 2 Diskettenboxen gegen Amiga 500. Zu dem C-64 Set biete ich 20 DM. Der Amiga muß heil sein. Kann auch Atari ST sein. Originalspiele: Bundesl.Manager, D.Thompson, Manchester u. Kenny Daglish u.a. Tel. 040/7019170 (Sebastian)

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für Atari ST Programme Bin unter folgender Adresse zu finden, Niko True, Ortende 16, 2811 Martfeld, Tel: 042555/668

Hallo Amigafreunde Suche Tauschpartner nicht nur für 1x. Listen oder Disks an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42

WAHNSINN

- Da haben Sie in **mühevoller** Kleinarbeit ein Spiel programmiert – und dann will es **niemand** haben!
- Weil Sie **unbekannt** sind!!!
- Am liebsten würden Sie Ihr Action- oder Sportspiel, Ihr Adventure, Ihre Simulation- oder Ihr Strategiegame **verbrennen!!!**
- Vor **Wut** stehen Sie Kopf!!!!

- So wörtlich war das zwar nicht gemeint, aber da Sie nicht umhinkamen dies zu lesen, sollten Sie auch nicht zögern, Ihr Spiel an uns zu **schicken.**
- Wir werden es in mühevoller Kleinarbeit **testen!**
- Wir machen Sie und Ihr Spiel **bekannt!!!** Egal, ob Amiga, Atari, C-64 oder PC. Plötzlich möchte jeder Ihr Spiel **haben!!!**
- Und vor **Freude** stehen Sie Kopf!!!

Schicken Sie Ihre Disks an: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege.

DA IST MUSIK DRIN

Wer bis jetzt noch keine Soundkarte in seinem PC hat, für den hat Rainbow Arts jetzt ein komplettes Einsteigerpaket namens PC-Soundman im Angebot. In einer handlichen Packung vom Format eines größeren Schuhkartons befinden sich neben der Soundkarte auch Lautsprecher, Kopfhörer und etwas Software. Will man das Paket käuflich erwerben, müssen 249 Märker dafür investiert werden.

Was wird als Gegenwert geboten? Zunächst einmal eine Soundkarte, die vollkommen kompatibel zum bewährten *AdLib*-Standard ist, also FM-Sound mit bis zu elf Stimmen liefert. Zwar nur in Mono, das Signal wird jedoch auf zwei Kanäle verteilt. Zusätzlich wurde noch ein D/A-Ausgang eingebaut, der die Ausgabe von digitalisierten Klängen und Geräuschen erlaubt. Dieser Ausgang ist kompatibel zur *Soundmaster- / Speech Thing*-Schnittstelle, so daß auch hier für breite Unterstützung durch Software gesorgt ist. In der Kombination der beiden „Lärmmacher" ergeben sich dann beachtliche Effekte, wie etwa der Vorspann von *Might & Magic III* deutlich macht: satte Musik, begleitet von Sprachausgabe.

Die Soundkarte selbst ist hervorragend verarbeitet, durch die Verwendung platzsparender SMD-Bauteile konnte die Karte extrem klein gehalten werden, so daß sie auch in Laptops paßt – einen passenden Standard-Slot vorausgesetzt. Betrieben werden kann sie in jedem beliebigen PC, getestet wurde die Karte bis zu 40 MHz Taktfrequenz. Damit man von der Karte auch etwas hört, liegen dem Paket sowohl batteriebetriebene Aktivboxen (4 Watt) als auch Kopfhörer bei. Allerdings gehört beides nicht unbedingt in die Kategorie, die einen HIFI-Fan zu Jubelstürmen veranlassen würden, aber immerhin reicht es, um das Lüftersäuseln zu übertönen. (Kabel zum Anschluß an die Stereoanlage sind leider nicht im Lieferumfang enthalten.)

Ohne Software gibt die Karte natürlich keinen Ton von sich, aber auch hier hält das Paket Abhilfe parat, und zwar gleich in mehrfacher Form: Den spielerischen Aspekt der Karte decken die im Lieferumfang enthaltenen Spiele *Rock 'n' Roll* und *Logical* ab, für den eher „ernsthaften" Gebrauch liegt eine Shareware-Version des Programms *FM-Driver* bei, mit dem unter *Windows* Musikstücke erstellt und Instrumente editiert werden können. Durch die Kompatibilität arbeitet natürlich jede Software, die für die AdLib-Karte geschrieben wurde, auch mit dem *PC-Soundman* zusammen, so daß nicht nur auf dem Spielemarkt, sondern auch im Bereich Anwendung für ausreichenden Software-Nachschub gesorgt ist. Und zwar nicht nur auf dem kommerziellen Sektor, sondern auch in der Public Domain (– dort sind mit etwas Glück auch die Original-Treiber der AdLib-Karte erhältlich, die für einige Programme benötigt werden).

Alles in allem also ein günstiges Angebot für alle, die die kläglichen Laute des PC-Squeakers nicht mehr hören können und ihre Ohren mal so richtig verwöhnen möchten. Zwar muß noch angemerkt werden, daß AdLib nicht mehr unbedingt der letzte technologische Stand ist, aber dennoch dank der weiten Verbreitung auch weiterhin fester Bestandteil der PC-Welt bleiben wird. Dadurch ist *PC-Soundman* auf keinen Fall eine Fehlinvestition, zumal Preis und Leistung auf alle Fälle stimmen. ■

man

Komplett im Karton.

ASM goes BTX – Angebot und NACHFRAGE

Bildschirmtext

... bestimmen auch bei Telesoftware-Anbietern den Umfang und Inhalt ihrer Programme. Noch vor einigen Monaten bot sich dem C-64-Nutzer eine recht gute Auswahl an Games und Utilities, jetzt sieht es fast so aus, als wäre dieser Rechner für die meisten nicht mehr interessant. Amiga- und PC-Nutzer hingegen werden bestens bedient, der Atari ist langsam im Kommen. Allerdings ist die Suche nach den Anbietern manchmal Glückssache, denn es gibt weit mehr, als uns die Telekom in entsprechenden Verzeichnissen glaubhaft machen will ...

Gibt man nämlich als Suchbegriff (Stern NAME Raute) „Telesoftware" ein, so werden einem elf Anbieter genannt. Sucht man allerdings unter „Schlagwörter", so sind es bereits 25. Es gibt aber wesentlich mehr.

Doch wie beim Einkauf, so zahlen sich auch bei Telesoftware Vergleiche aus, denn manches gibt es „woanders" billiger. So bietet eine Agentur das Spiel KONG für den PC zum Preis von fünf Mark an. Interessanterweise gibt es haargenau dasselbe Spiel beim bereits vorgestellten *WDR zum Nulltarif!

Eine andere wiederum verlangt erstmal einen Pfennig Gebühr, bevor man sich informieren darf, was dort im Bereich Telesoftware überhaupt angeboten wird – und das waren am 28. Oktober ganze zwei Programme!!

Stürzen wir uns lieber auf die Anbieter *PC-Net, *Sky-Net und *Drews. Zum Preis von zehn Pfennig pro Minute können bei *PC-Net Programme geladen werden.

Ein Klassiker als Telesoftware

Hinzu kommt eine Gebühr von zwei Pfennig je Seite, sofern man nicht im Regionalbereich 32 seinen BTX-Anschluß hat, denn dort ist die Telesoftware gespeichert. Dies ist aber bei vielen Anbietern der Fall.

Ob sonstige Gebühren anfallen, konnte ich leider nicht feststellen – trotz Bestätigung des Zeittaktes kam ich nicht weiter – allerdings wurde auch nichts berechnet.

Entpacken kostet extra

Im *Sky-Net gab es keine Probleme, allerdings eine interessante Erkenntnis, nämlich die, daß hier u.a. Programme zum Preis von mehr als 14 DM angeboten werden, wobei diese allerdings auch entsprechenden Umfang aufweisen. Ansonsten sind die Preise für Telesoftware im üblichen Rahmen.

Auf der Hauptseite werden Programme für alle vier Systeme angekündigt, tatsächlich suchen C-64-User hier aber vergeblich. MS-DOS und Amiga-Besitzer werden hingegen gut bedient, und auch die Atari-Freunde finden einige als „neu" deklarierte Angebote.

Um die Telesoftware nach dem Laden zum Laufen zu bringen, benötigt man allerdings beim SKY-NET noch einen speziellen Entpacker, den man für 1,90 DM mit runterziehen muß.

Dieses Problem gibt es bei *Drews nicht – wie bei den meisten anderen auch, entpackt sich deren Telesoftware nach dem Aufruf von Diskette oder Festplatte selbst. Der Hersteller des Software-Dekoders für den C-64 „führt" auch einige wenige C-64-Programme, ansonsten konzentriert sich auch hier die Palette auf MS-DOS und Amiga. Die Telesoftware ist im Regionalbereich 29 abgelegt und kann dort ohne größere Probleme aufgerufen werden.

Zu guter Letzt

Wieder einmal muß es gesagt werden: Unsere Artikelreihe erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wir wissen aber auch, daß es viele BTX-Nutzer gibt, die noch nicht vorgestellte Anbieter kennen.

Doch leider macht uns die Telekom – wie bereits erwähnt – die Suche nicht einfach. Deshalb ergeht an Euch folgende Bitte: Schickt uns die Namen oder BTX-Kennziffern Euch bekannter Telesoftwareanbieter, entweder per Brief oder Postkarte oder als BTX-Mitteilung. Auch BTX-Clubs mit Telesoftwareangebot, die meistens in Regionalbereichen zu finden sind, sollten sich angesprochen fühlen.

Eure Zuschriften gehen entweder an die ASM, Kennwort: Telesoftware, Postfach 870, 3440 Eschwege, oder via BTX 0565130016-0001. Selbstverständlich könnt Ihr über diese Adressen auch Fragen an uns richten (bitte mit Angabe Eurer Telefon- oder BTX-Nummer). Wenn alles gut geht, werden wir in der nächsten Ausgabe dank der Amiga-Messe auch über Dekoder für diesen Rechner berichten können, einen Vorgeschmack findet Ihr bereits in dieser ASM im Messe-Bericht.

Klaus Trafford

1979 begann die Geschichte, über die heute berichtet werden soll: Acorn Computers Ltd. gründete seinen Geschäftssitz am Market Hill in Cambridge/England. Den wenigsten von Euch dürfte der Computer „System 1", ein Begriff sein. Dieses Gerät brachte die Firma Acorn noch im gleichen Jahr ihrer Entstehung auf den Markt. Der Grundstein einer folgenschweren Computergeschichte war gelegt....

MY WAY

Archi

Von 1979 an ging es Schlag auf Schlag am Market Hill in Cambridge. Denn schon ein Jahr später stellte **Acorn** den ersten kommerziellen Computer **„Atom"** vor. Zur gleichen Zeit wurde die Tochtergesellschaft **Acornsoft** ins Leben gerufen. 1981 startete man die wohl bis dahin werbewirksamste Kampagne, unter Einbeziehung des Fernsehsenders BBC. Acorn lieferte 12.000 – eigens für BBC hergestellte – Microcomputer an den Sender. Der startete seinerseits eine Fernsehsendung, in der eben diese Microcomputer im Mittelpunkt standen.

Boxing Manager ▼

Rechner:	Acorn Archimedes A3000
Prozessor:	32bit (4 MIPS) ARM2, Acorn RISC Machine vsn. 2, 8 MHz Taktfrequenz
ROM:	12 KBytes, enthält RISC-OS, BASIC, Assembler, Debugger etc.
RAM:	1MByte erweiterbar auf 2 oder 4 MBytes
Massenspeicher:	3.5" Floppy-Disk, 800KBytes formatiert, optional: MFM-,IDE-, SCSI- HD Controller
Grafik:	Unterstützt RGB- und Multisync-Monitore, TV optional, ca. 30 Bildschirmmodi, maximal 640*512 Pixel bei 256 Farben (8 bpp) aus einer Palette von 4096
Sound:	8 Kanal Stereo, zwei Lautsprecher eingebaut, MIDI optional
Tastatur:	Erweiterte PC-Tastatur: Deutsch, 104 Tasten mit separaten Ziffernblock und Cursortasten, Drei-Taster-Maus
Schnittstellen:	parallel, seriell, RGB und Mono-Video, Erweiterungsport, 3.5mm Stereo-Kopfhörerbuchse, optional Anschluß an ECONET Netzwerk
Mitgelieferte Software:	Editor, Zeichenprogramm, Malprogramm, interaktives Hilfe-Programm, Zeichensätze: Courier-, Helvetica-, Times- Familien, Druckertreiber für Nadeldrucker, Laserdrucker und Postscript, 6502-Emulator, Uhr mit Terminkalender, Desktop-Taschenrechner, Musikprogramm, Desktop-Lupe, BASIC-Editor, Netzwerk Mail-Programm, Spiele
Dokumentation:	Einführungskurs, RISC-OS Handbuch mit Beschreibung der Standart-Software

Cartoon Line

Mad Professor Mariarti

Lemmings

Mit rasendem Tempo geht es weiter: 1982 – von zehn für (englische) Schulen gekauften Computern sind sieben **Arcon-BBC-Computer**; 1983 – Einführung der BBC-Rechner in den USA, Vorstellung von Arcon **„Electron“**; 1984 – Arcon erhält den „Queens Award for Technology“ für den BBC; 1985 – Nachfolger des BBC-Rechners wird auf den Markt gebracht: **Acorn Risc Machine (ARM)**; 1986 – Vorstellung von **„BBC Master“** und **„Master Compact“**.

Und nun wird's eigentlich erst für Euch interessant (aber ich denke, ein bisschen Geschichte kann nichts schaden): 1987 wird die Archimedes-Serie auf den (engl.) Markt gebracht.

Man ist sich einig, daß hiermit ein hervorragendes Gerät geschaffen wurde. Die Sache hat nur einen, leider nicht unbedeutenden Haken: Das Maschinchen ist im Gegensatz zu allen anderen einfach zu teuer. Noch hat man den deutschen Markt nicht betreten. In Deutschland wünscht man sich natürlich ebensolche Erfolge, wie sie Großbritanien zu verzeichnen sind.

Chuck Rock

Erst im Oktober 1990 wagt es die Firma Acorn (offiziell) ihren Fuß auf deutschen Boden zu setzen.

1991 ist die Firma Acorn zum ersten Mal auf der **CeBit** vertreten. Die Distribution liegt in den Händen zweier deutscher Firmen: **G.M.A.**, Hamburg und **Cebas**, Hirschberg. Aber trotz aller angestrengten Aktionen gewinnt der Archi kein (Deutsch) Land. Das System zeigt sich zwar außer im Anwender- auch im Spielbereich in hervorragender Qualität, doch Kaufinteressierte griffen bisher stets nach der Alternative *Amiga* oder *Atari ST*, weil um einiges billiger.

Nun aber wendet sich das Blättchen – Acorn senkt die Preise für den **Archimedes 3000** immens! Derjenige, der dieses Gerät schon vor der Preissenkung erworben hat, und hierfür 'drei große Scheine' auf den Tisch blättern mußte, wird sich wohl grün und blau ärgern. Denn nun

ist das gute Stück aus dem Hause Acorn schon für knappe **1.500 Mark** zu haben.

Poizone ▲

Bubble Fair ▶

Ebenfalls tut sich momentan einiges in Sachen Spielesoftware für dieses System (wie man schon in den News unserer Ausgabe 12/91 erfahren konnte). Das englische Softwarehaus **Krisalis** hat Umsetzungen und neuer Software für den Archi entwickelt. Programme wie **Chuck Rock, Lemmings** und **Manchester United Europe** kommen derseits auf Euch zu. Den Vertrieb der Krisalis-Games hat in Deutschland die in 4904 Enger ansässige Firma **Kai Uffenkamp-Computer-Systeme** übernommen.

Das war jedoch immer noch nicht alles, was es an Neuheiten in dieser Hinsicht zu berichten gibt. Die ebenfalls in England ansässige Firma **Domark** stellt ebenso Software für den Acorn-Rechner her. Von dieser Seite kommen **Mad Professor Mariarti, Boxing Manager** und **Jahangir Khan Championship Squash**. Der deutsche Domark-Vertrieb liegt in der Hand der Firma **Logic-Distribution** aus 4901 Hiddenhausen.

Diese Welle an Umsetzungen ist schon mehr als nur ein kleiner Lichtblick in diesem Bereich. Es sollte jedoch nicht vergessen werden, daß keines der bisher existierenden Archi-Spiele-Programme die Kapazitäten dieses Computers vollständig ausnutzt.

Auch die bisher bestehenden Automatenumsetzungen - wie das auf nebenstehendem Foto gezeigte **Bubble Fair** - tun dies nicht.

Die Firma Arcon hat bis dato über 150.000 Archimedes-Rechner verkauft.

Ob der Archimedes noch eine reale Chance auf dem deutschen Markt hat, wird sich in den nächsten Monaten herausstellen. Es wäre nur zu hoffen!

Es wäre doch schade, wenn dieser Computertyp weiterhin 'nur' zu Arbeitszwecken von der **Army, Air Force, BP**, diversen Radio-, Fernsehsendern und Universitäten benutzt würde. Oder? ■

Sandra Alter

Teuflisch gute Spiele in der

SPIELHALLE ASM

Hallo, Freaks!

Die Automatenindustrie holt zum großen Gegenschlag aus: Nachdem die neue Generation von HCs und PCs die Standards der großen TV-Spiele fast eingeholt hat, wird nun kräftig aufgerüstet. SEGA hat es mit RAD MOBILE, dem ersten Fahrsimulator mit 32-Bit-Chip, vorgemacht, andere Hersteller ziehen nun nach. Die Folge: Die Spiele werden zum selbstgemachten Echtzeit-Trickfilm auf höchstem Niveau. Kein Wunder, daß DATA EAST für das neue Super-Outfit gleich einen Superhelden bemüht: CAPTAIN AMERICA heißt das Spiel zur berühmten Comic-Figur, und er hat gleich drei seiner berühmten Freunde mitgebracht. Also: Action forever!

Michael Suck

Es ist wirklich erstaunlich, was DATA EAST da alles auf die Platine gebracht hat. Für die komplette technische Neuausrüstung hat es freilich noch nicht gereicht, neu sind „nur" jene unscheinbaren Custom-Chips (Hilfsprozessoren), die dem Hauptprozessor Arbeit abnehmen und von nahezu **allen** japanischen Software-Herstellern in Eigenregie produziert werden.

▼ *Avengers in Action*

So hat man sich bei DATA EAST darauf beschränkt, die Grafik für die Superlizenz CAPTAIN AMERICA ganz gewaltig aufzupeppen. Eine vernünftige Entscheidung, treten in dem Spiel doch gleich drei weitere Superhelden auf: HAWKEYE, VISION und IRON MAN - allen Marvel-Comic-Fans bestens bekannt. Dieses kompetente Gespann wird von bis zu vier Spielern gesteuert, die sich ihren Lieblingscharakter aussuchen können. Der Big Boss des Spiels, also der böse Obergangster, möchte von seiner Mondstation aus durch viele Tricks die Weltmacht an sich reißen. „Gespielt" wird diese Story allerdings nicht, sie wird vielmehr zwischen den Levels in vielen Comic-Panels nachgereicht – vorausgesetzt, man hat den Endgegner des Levels erfolgreich vernichtet.

Doch bis zu diesem ist es ein weiter Weg. Zu Fuß oder im Flug müssen die vier mit den ihnen eigenen Waffen den Weg erst mal frei machen. Die Gegner, mal mit Waffen, mal mit den bloßen Fäusten, stürmen den Bildschirm und lassen sich in bester Prügelmanier auf den Massenkampf mit Captain America und seinen Freunden ein. Diese können mit ihren einhundert Energiepunkten eine Menge einstekken, aber auch kräftig austeilen. Sofern ein paar lose Gegenstände herumliegen, darf sogar geworfen werden. Absoluter Höhepunkt jeder Runde ist jedoch das Auftauchen der Endgegner. In gigantischen Ausmaßen und mit überraschenden Tricks machen sie dem Captain das Leben schwer. Den Vogel schießt jedoch der Big Boss selbst ab, scheint es doch, als ob man den untrainierten, zudem stark untersetzten Herrn flott aus dem Ring schießen könnte. Doch rasch stellt sich heraus, daß der vermeintliche Erzfeind nur ein Double ist, das sich nach der ersten Niederlage in einen riesigen Roboter verwandelt – in eine Kopie des guten, alten Terminators! Erst wenn dieser ebenfalls sein Leben aushaucht, ist der Kampf beendet. Ironie des Schicksals: Der Boss wird von seinem eigenen, fallenden Produkt erschlagen.

Natürlich ist der Plot von CAPTAIN AMERICA ganz und gar nicht neu. Warum auch? Die exzellenten, fein gezeichneten Grafiken sorgen für eine Atmosphäre wie im Marvel-Comic; der faire,

rasante Schwierigkeitsgrad tut sein übriges. Unbedingt – oder zumindest -anschauen!

Alles dreht sich

Eigentlich wäre DRIFT OUT von VISCO ein ganz gewöhnliches Rennspiel im *Supersprint*-Gewand, wäre da nicht jene unglaubliche, sagenhafte Rotierfunktion, die die Augen des Spielers zum Rollen bringen. Dabei geht es doch „nur" darum, die sechs berühmtesten Rallyepisten der Welt zu fahren!

Vor Spielbeginn kann eines von fünf Autos nach Gutdünken ausgewählt werden. Wichtig: Je höher die Höchstgeschwindigkeit des gewählten Fahrzeuges ist, desto höher ist auch dessen Bestreben, in den Kurven auszubrechen. Diese unangenehme Eigenschaft kommt im Rennen voll zum Tragen. Jeder Parcours gleicht nämlich mit seinen 180-Grad-Kurven und superengen Schleifen mehr einer Achterbahnfahrt. Hinzu kommen die üblichen Widernisse der Witterung, unterschiedlicher Bodeneigenschaften (Sand, Schlamm, Gras, Wasser, Beton) sowie überraschend auftauchender Hindernisse (Hügel, Absperrungen). Das Auto muß bei dieser wilden Hatz über Stock und Stein nicht per Hand gesteuert werden, das erledigt zum Glück der Rechner. Wenn man es genau nimmt, bewegt sich das Fahrzeug-Sprite dabei nicht einen Zentimeter vom Fleck, denn was sich da unterschiedlich schnell bewegt und dreht, ist die Rennpiste! Und tatsächlich: Ein eigener Chip auf der Platine sorgt dafür, daß sich die generierte Computerwelt in einer unglaublichen Geschwindigkeit um das Auto dreht. Das tolle Fahr- feeling, mithin der gegesamte Geschwindigkeitsrausch des Spiels, erwächst einzig und allein aus diesem Effekt – ein Riesenspaß. Ein wenig fies scheint mir jedoch das Zeitlimit der Strecken zu sein. Schon auf dem zweiten Parcours im Herzen Afrikas sind die Limits zwischen den Sektionen kaum einzuhalten. Doch die phantastischen Möglichkeiten dieses Spiels sind die Mühe wert!

Alles was man braucht: Schöne Frauen und schnelle Autos.

▲ *Gegner auf 12 Uhr*

◀ *Härter als der Orient-Express.*

◀ *Das Rail Chase Komplettgehäuse*

Einmal durchgeschüttelt....

....wird man bei SEGAs neuem Komplettgehäuse RAIL CHASE. Die Firma mit dem witzigen Sonic im Firmenschild läßt den Spieler mit einer Lore durch einen tiefen Bergwerksstollen oder die Pampa fahren, um Horden von Zombies von den Gleisen zu ballern oder Flugzeuge vom Himmel zu holen. Bemerkenswert: Die fixe Zoomfunktion des Automaten und der pneumatische Spielersitz, der mit seiner Schüttelei dicht an den Fahrkomfort des Spielgefährts herankommt.

▲ *Geisterjäger auf Japanisch: Tumble Pop*

Bubble Bobble als Geisterjäger

Weitaus fleißiger als NMK hat in diesem Monat DATA EAST abgekupfert. Gleich zwei Klassiker der elektronischen Moderne müssen für TUMBLE POP herhalten: *Bubble Bobble* und *Pang*. Von ersterem stammen die vielen, vielen Boni, die in Form von großen oder kleinen Diamanten, Geldsäcken, schnelleren Schuhen, Power-ups u.a. das Spielerherz erfreuen, von *Pang* wurde der Levelaufbau und die Feindbeseitigung entliehen. Doch worum geht's? Ganz einfach: In jedem der über 50 Level müssen ein bis zwei Helden mit ihren magischen Staubsaugern den Geistern zu Leibe rücken, die das Spielfeld bevölkern. Bleibt der Feuerknopf gedrückt, können die kleinen Plagen im Tornister gesammelt und schließlich gemeinsam abgefeuert werden. Der Vorteil: Die ausgespuckten Viecher rollen als vernichtendes Rad über ihre Genossen und hinterlassen die bereits erwähnten Bonusgegenstände. Doch Vorsicht! Bleibt der Tornister zu lange gefüllt, brechen die Geister aus und vernichten die Spielfigur.

Die Charaktere sind cartoonhaft und sehr witzig, die Hintergründe wurden aus Kulturgütern der ganzen Welt entliehen. Ein spaßiges Spiel! Wer die beiden großen Vorbilder in seiner näheren Umgebung nicht erspähen kann, sollte also bedenkenlos eine Münze zücken.

Und immer wieder Tetris

Weitaus weniger Aufwand war vonnöten, um das neue Spiel von NMK in Szene zu setzen, denn bei DOUBLE DEALER wird nichts gescrollt und wenig bewegt. Genauer gesagt: Es geht um einen Stapel Karten, von dem jeweils Dreiergruppen gezogen und aufgedeckt werden. Der Spieler kann von diesen dreien eine Karte seiner Wahl am unteren Spielfeldrand ablegen, wobei für die fehlende Karte eine neue aufgedeckt wird. Ziel des Ablegens ist es, horizontal oder vertikal eine Reihe von mindestens drei Karten zu bilden, die die gleiche Farbe haben oder/und in der Abfolge ihres Bildwertes plaziert sind. Als weitere Gemeinheit gibt es nach dem Ablegen aller 50 Karten einen knackigen Punktabzug für jede übriggebliebene Karte, die man durch das Kombinieren nicht vom Bildschirm zaubern konnte. (Plus-)Punkte gibt es hingegen nur dann in größeren Mengen, wenn **nicht** bloß Farbreihen gebildet werden.

Damit aber die Verzweiflung nicht überhand nimmt, sorgt der Hersteller mit ein paar Zusatzfeatures für Anreiz und Spielbarkeit gleichermaßen. So wird nach jedem überstandenen Level ein nettes Mädel um ein paar Kleidungsstücke gebracht (nicht im Zwei-Spieler-Modus!), während **in** den Levels drei Extrakarten das Leben erleichtern. Bei diesen Boni handelt es sich um kartenzerstörende Bomben, beliebig kombinierbare Joker und ein paar Fragezeichen, die erst nach dem Ablegen ihren Kartenwert offenbaren. Dies wirkt zweifellos entschärfend auf den Schwie-

▲ *Gutes Blatt: Double Dealer*

rigkeitsgrad, doch bleibt Double Dealer trotz alledem ein schwieriger und schneller *Tetris*-Clone, der es in sich hat. Eine echte Herausforderung für Fortgeschrittene!

Arnold S. ist nicht zu bremsen

Viel Mühe haben sich auch die Marketing-Experten der Unterhaltungsindustrie gegeben, um einen der aufwendigsten Action-Filme aller Zeiten in allen Medien werbewirksam zu vermarkten. Die Rede ist – natürlich – von TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY. Von der Sonnenbrille bis zu Arnies Bürstenschnitt reicht bereits die Palette der Produkte, die dem Film auf dem Fuße folgten. Hinzu kommen das Buch zum Film, der Soundtrack zum Film, das Computerspiel zum Film und nun auch noch der Automat *und* der Flipper zum Film.

Von MIDWAY stammt dabei das gewaltträchtige Actionspiel, bei dem schon die auf dem Gehäuse installierten MGs keinen Zweifel daran lassen, worum es im Spiel geht: Ballern, ballern, ballern. Im Fadenkreuz des Helden sind dabei die Schergen des für die Zukunft erwarteten Computerdiktators „Skynet“, allesamt aus Filmszenen digitalisiert und zum Abschuß freigegeben. Intellektuelle Fähigkeiten verlangt das Spiel nur zum Ablesen der Energie- und Munitionsleiste, ansonsten geht es bei T2 um Geschicklichkeit und schnelle Reflexe. Da heißt es Nerven bewahren, cool bleiben und eventuelle moralische Bedenken beiseite legen. Ein Spiel ist schließlich nicht die Realität!

Shoot or Die – T2

Weit weniger blutrünstig gibt sich da schon die Flipparvariante von T2 aus dem Hause WILLIAMS, die in einer gigantischen Weltauflage hergestellt wurde. Zu recht! T2 ist neben *Cyclone* und *Pin Bot* der beste Flipper, der je per Steckdose das Licht der Welt erblickt hat. Neue Features und der konsequente Einsatz von Computertechnik machen den Lauf der Stahlkugeln zu einem riesigen Vergnügen. So muß der Ball von einer rotierenden Stahlrampe aus auf ein Zielfeld abgeschossen werden, um den Multiball (mit drei Kugeln) auszulösen. Dann geht's im Zeitlimit um drei verschiedene Jackpots und zahlreiche Sonderboni über zwei weitere Rampen. Untermalt wird das Ganze von Soundeffekten und grafischen Spielereien auf einem großen LCD-Bildschirm. Wird beim Einlochen der „Video-Mode“ ausgelost, wird auf diesem Bildschirm sogar ein Spiel ausgetragen, bei dem Terminatoren vernichtet werden müssen! Und da Williams natürlich auf all die anderen, bekannten Features ebenfalls nicht verzichtet (Extraball, Multiplikatoren, etc.), hat T2 jetzt schon einen Platz in der Ewigenliste sicher!

Michael Suck

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

	Titel	Genre	System
1	Leisure Suit Larry V	Adventure	PC 3,5/5,25
2	Manchester United Europe	Sport	Amiga, Atari ST
3	Starbyte Super Soccer	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga, Atari
4	Winzer	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
5	Sim City/Populous	Compilation	Atari ST, PC 3,5/5,25 Amiga
6	Sim Earth	Simulation	PC 3,5/5,25
7	Thunderhawk	Action	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
8	Red Baron	Simulation	PC 3,5/5,25
9	Face Off	Sport	Amiga, Atari ST
10	Return of Medusa	Strategie-Adventure	Atari ST, PC 3,5/5,25 Amiga

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Gesammelte Werke ASM 1/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
2 PI R	06/91	114	Oldie
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport
4D Sports Driving	04/91	66	Action
7 Colors	12/91	131	Strategie
9 Lives	12/91	56	Action
A 320 Airbus	12/91	16	Blickpunkt
Action Stations	06/91	64	Strategie
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Addicted to FunRainbow Collection	11/91	45	Kompilat.
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
AfrikaKorps	10/91	56	Strategie
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
Airline	12/91	60	Strategie
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
Alien Storm (Sega Mega)	11/91	144	Action
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender
Apprentice	06/91	52	Action
Arachnophobia	10/91	17	Action
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action
Arch Rivals (NES)	11/91	145	Sport
Armada & Borodino	12/91	136	Strategie
Armalyte (ST)	12/91	121	Action
Armour Alley	11/91	76	Action
Armour Geddon	07/91	93	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Atomino	05/91	16	Strategie
Augusta Golf (Super Famicon)	07/91	118	Sport
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Future III	06/91	36	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
BackGammon Royal	06/91	94	Strategie
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
Bandit Kings of China	07/91	72	Strategie
Bare Knuckle (Sega Mega)	11/91	143	Action
Battle Bound	06/91	41	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport
Battle Isle	12/91	48	Strategie
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Battle Unit Zeoth (Game Boy)	11/91	158	Action
Battlemaster (PC)	12/91	122	Action
Beast Busters	11/91	62	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Betrayal	05/91	68	Strategie
Big Box	02/91	112	Action
Big Box	07/91	63	Action
* Big Business	04/91	76	Strategie
* Big Vic	10/91	62	Anwender
Bigfoot (NES)	07/91	116	Action
Bill & Ted's excellent Adventure	10/91	98	Action
Bill & Teds excellent Adventure	12/91	142	Action
Bill & Teds excellent Adventure (GB)	12/91	155	Action
Billiards Simulator II	09/91	34	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action
Blades Of Steel (GB)	12/91	160	Sport
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
Blockout (Mega Drive)	10/91	116	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie
Blues Brothers	12/91	46	Action
Bonanaza Bros. (Mega Drive)	09/91	116	Action
Bonk's Adventure 2 (PCEngine)	10/91	118	Action
* Booly	09/91	18	Strategie
* Boomer's Adventure in Asmik World (Game Boy)	09/91	128	Action
* Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action
Brain Artifice	10/91	57	Strategie
Brainblaster	07/91	74	Strategie
Brat	05/91	72	Blickpunkt
Bridge Tutor	07/91	97	Strategie
Brigade Commander	12/91	130	Strategie
* Broker King	10/91	30	Strategie
Bubble Bobble	12/91	66	Oldie
* Bubble Bobble (Game Boy)	07/91	123	Action
* Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action
* Bubble Ghost	04/91	88	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
Build it !	09/91	57	Action
* Builderland	05/91	49	Action
Bundesliga Manager Professional	10/91	132	Blickpunkt
x Bundesliga Manager Professional	11/91	52	Strategie
* Burai Fighter (NES)	10/91	119	Action
g Burai Fighter Deluxe (Game Boy)	05/91	122	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
Bushbuck	10/91	28	Education
Cadaver - The PayOff	09/91	156	Action
California Games II	06/91	10	Sport
Cap'n Carnage	10/91	97	Action
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Carcharodon - White Sharks	06/91	69	Action
Card Game (Game Boy)	10/91	128	Strategie
Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie
* Carrier Command	10/91	96	Strategie
Carthage	02/91	69	Action
Cash	09/91	71	Strategie
Casinotrump Castle II	11/91	78	Strategie
Castelian (GB)	12/91	160	Action
* Castle of Illusion (Game Gear)	07/91	118	Action
* Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action
Castles	10/91	18	Strategie
Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action
Castlevania II (GB)	12/91	157	Action
Ceasars Palace (Game Boy)	10/91	126	Strategie
Celtic Legends	12/91	48	Strategie
Centerbase	06/91	35	Blickpunkt
Centurion - Defender of Rome (Mega Drive)	10/91	116	Strategie
Century	01/91	74	Action
Challenge Golf	10/91	33	Sport
Challenge Golf (ST)	12/91	121	Sport
Challengers	03/91	16	Action
Champion of the Raj	09/91	50	Strategie
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chaos in Andromeda	09/91	70	Adventure
Charlie	11/91	36	Strategie
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chemicon	07/91	154	Strategie
x Chequered Flag (Lynx)	11/91	155	Sport
Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie
* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt
* Chuck Rock	06/91	56	Action
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
* Chuck Yeagers Air Combat	07/91	18	Strategie
Cobra	12/91	134	Action
Cohort	06/91	34	Strategie
Columns (PC Engine)	09/91	124	Strategie
Command HQ	06/91	74	Strategie
Conan the Cimerian	12/91	128	Adventure
Conflict	01/91	136	Strategie
Conflict: Middle East	10/91	110	Strategie
* Contra	04/91	88	Action
Corporation (PC)	12/91	126	Adventure
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime does not pay	09/91	68	Adventure
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crime Wave	05/91	54	Action
Cronicles of Omega	12/91	69	Action
Crown	03/91	87	Action
Cruise For A Corpse	11/91	80	Adventure
* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender
Cubulus	06/91	48	Strategie
Cybercon III	09/91	12	Action
Cyraid (Game Boy)	07/91	124	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
* Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Darius Twin (Super Famicon)	07/91	116	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
Darkman	10/91	72	Action
* Das Boot	03/91	58	Strategie
Davis Cup (PC Engine)	12/91	141	Sport
* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Demoniak	06/91	38	Adventure
Denver Presente	05/91	131	Education
Der Preis ist heiß	07/91	61	Strategie
Deuteros	10/91	92	Strategie
Deutsch '92	09/91	110	Education
Deutsch IIII Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender
Devilish (Game Gear)	11/91	142	Action
Dexterity	06/91	122	Strategie
Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie
Dick Tracy	02/91	79	Action
Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Die 3erReihe	04/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
x Die Kathedrale	11/91	136	Adventure
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Dino Land (Sega Mega)	11/91	154	Action
Disc	05/91	13	Action
DiscMagCreator	07/91	99	Anwender
Ditris	05/91	54	Strategie
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Dragons Lair - The Legend (Game Boy)	07/91	125	Action
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Master)	11/91	154	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
x EType	11/91	72	Strategie
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Eco Phantoms	07/91	71	Action
Einmal Kanzler sein	11/91	58	Blickpunkt
Einmal Kanzler sein	12/91	32	Strategie
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
Elf	12/91	30	Action
* Elite Plus	07/91	36	Strategie
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Encounter	06/91	16	Action
England Championship Special	09/91	17	Sport
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
* Enterprise	05/91	34	Action
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
Exile	11/91	180	Action
* Exterminator	02/91	93	Action
Extreme	09/91	98	Action
* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
F15 Strike Eagle II	09/91	52	Strategie
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
F1 G.P. Circuits	10/91	47	Sport
F1 Grand Prix Circus '91 (PCEngine)	11/91	140	Sport
* F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action
F117a Nighthawk	12/91	54	Action
Fantasia (Sega Mega)	11/91	146	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fantasy Zone (Game Gear)	10/91	122	Action
Fastest 1 (Sega Mega)	11/91	144	Sport
Fastest Lap (Game Boy)	09/91	127	Sport
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fatal Labyrinth (Mega Drive)	06/91	121	Action
Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
Fategates Of Dawn	11/91	60	Adventure
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fantasy Legend, The (Game Boy)	06/91	124	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
* Final Match Tennis	06/91	6	Sport
Final Soldier (PCEngine)	10/91	122	Action
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
First Samurai	07/91	28	Blickpunkt
Fish Dude (Game Boy)	09/91	127	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Flicky (Mega Drive)	07/91	114	Action
Flight of the Intruder (AM)	12/91	123	Strategie
Football Simulation	01/91	98	Sport
Forest Wardener (Mega Drive)	09/91	116	Action
Formula 1	12/91	130	Sport
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakin Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Freddy	11/91	162	Microwelle
Fremdsprachentrainer Englisch	06/91	110	Strategie
Fremdsprachentrainer Spanisch	07/91	110	Anwender
Frenetic	11/91	57	Action
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
x Game Boy Wars (Game Boy)	11/91	157	Strategie
Gateway To The Savage Frontier	11/91	30	Adventure
Gauntlet II	12/91	160	Action
Gauntlet II (NES)	10/91	116	Action
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Germ Crazy	09/91	42	Strategie
Gettysburg	12/91	132	Strategie
Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
Ghost Battle	07/91	60	Action
Ghost Chaser	05/91	98	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Ghouls 'n' Ghosts (SEGA Master)	09/91	116	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Glücksrad	06/91	44	Strategie
* Go	06/91	94	Strategie
Go! Go! Tank (Game Boy)	10/91	126	Action
* Gods	05/91	42	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
* Golden Axe Warrior (SEGA Master)	09/91	118	Adventure
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
Gremlins 2 (NES)	11/91	145	Action
x Gunship 2000	11/91	64	Strategie
Hägar	09/91	74	Action
Halley Wars (Game Gear)	11/91	142	Action
Hard Drivin (Lynx)	12/91	144	Action
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
Hardball! (Mega Drive)	10/91	114	Sport
* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Hatris (Game Boy)	10/91	128	Strategie
Heart of China	07/91	132	Blickpunkt
* Heart of China	09/91	6	Adventure
Heart of the Dragon	07/91	17	Action
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Heavyweight Champ (Sega Master)	07/91	114	Sport
Heavyweight Championship Boxing (Game Boy)	07/91	123	Sport
Hero Quest	09/91	28	Action
Highlights II	09/91	99	Kompilat.
Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
* Hill Street Blues	06/91	60	Strategie
Hole In One (Famicon)	06/91	120	Sport
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hotelmanager	09/91	39	Strategie
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
* Hunt for Red October, The (Game Boy)	10/91	125	Action
Hunter	10/91	42	Action
Hydra	05/91	114	Blickpunkt
Hydra	07/91	53	Action
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
Icerunner	09/91	55	Action
Ilyad	06/91	32	Action
In Your Face (Game Boy)	07/91	125	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
International Karate (Game Boy)	07/91	122	Action
Iron Sword Wizards & Warriors II (NES)	07/91	113	Action
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
* Jahangir Khan W.CH. Squash	07/91	40	Sport
Jaleco Rally Big Run (Super Famicon)	07/91	117	Action
James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
* Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
* Jet Fighter II	07/91	54	Strategie
Jewel Master (MD)	12/91	140	Action
x Jimmy Whites W. Snooker	12/91	50	Strategie
* Joe Montana Football	07/91	50	Sport
Joe Montana Football (Mega Drive)	10/91	118	Sport
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
* Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
* Jungle Jim	06/91	62	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kathedrale	07/91	44	Blickpunkt
Kengi	05/91	56	Strategie
Kengilon	11/91	45	Blickpunkt
Kick Boxing (PC Engine)	12/91	144	Sport
Kinetic Connection (Game Gear)	10/91	117	Strategie
King's Bounty (Mega Drive)	09/91	115	Strategie
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Kings Quest 5	12/91	123	Adventure
Kitchen Panic (Game Boy)	10/91	128	Action
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
Krakout	11/91	118	Oldie
Kuu-ga Operation Code Vapor Trail	12/91	142	Action
Kung Fu Master (Game Boy)	07/91	122	Action
* La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Last Battle	12/91	38	Action
Last Ninja III	09/91	129	Action
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Legend of Hero Tonma (PC Engine)	09/91	120	Action
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
x Leisure Suit Larry 5	12/91	42	Adventure
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
* Lemmings	04/91	6	Strategie
Lethal Excess	09/91	47	Blickpunkt
Lethal Zone	10/91	55	Action
* LexiCross	06/91	30	Strategie
* Life & Death II	09/91	46	Strategie
* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
* Links	04/91	8	Sport
Locomotion	06/91	62	Action
Loderunner	05/91	110	Oldie
Logical	06/91	63	Blickpunkt
* Logical	07/91	34	Strategie
x Long Raiser (Sega Mega)	11/91	152	Strategie
* Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
Lorna	04/91	111	Action
Lotus Turbo Challenge 2	11/91	32	Blickpunkt
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
M1 Abrams Battletank (Sega Mega)	11/91	154	Strategie
Mad TV	07/91	136	Blickpunkt
x Mad TV	11/91	66	Strategie
Magic Candle	07/91	38	Adventure
Magic Pockets	11/91	49	Action
Magic Serpent	06/91	54	Action
* Manchester United Europe	09/91	62	Sport
Mario Andrettis Racing Challenge	07/91	12	Sport
* Martian Dreams	09/91	107	Adventure
Marus Mission (Game Boy)	07/91	123	Action
Marvel Land (Sega Mega)	11/91	148	Action
Master of Monsters	12/91	141	Strategie
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Matchic	10/91	110	Strategie
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
* Mega lo Mania	10/91	12	Strategie
Mega Man II (NES)	10/91	115	Action
Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender
Megafortress	12/91	133	Strategie
* Megapanel (Mega Drive)	05/91	125	Strategie
Megaroids	10/91	71	Action

Gesammelte Werke ASM 1/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Megatraveller	07/91	9	Adventure
Mercanary Force (Game Boy)	11/91	158	Action
* Merchant Colony	06/91	98	Strategie
Mercs	09/91	56	Action
* Metal Masters	04/91	58	Action
Metal Mutant	10/91	32	Action
Metal Stoker (PC Engine)	11/91	148	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
x Mickey's Dangerous Chase (Game Boy)	11/91	156	Action
Microprose Golf	12/91	134	Sport
* Midwinter II	07/91	55	Strategie
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
Mig29 M Super Fulcrum	12/91	70	Strategie
Mig29 Soviet Fighter	06/91	67	Action
x Might & Magic III	12/91	6	Adventure
Might & Magic: Gates to another World (Mega Drive)	09/91	119	Adventure
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
Modularer Sprachlehrgang Englisch	09/91	110	Education
Monopoly	09/91	36	Strategie
Monster Business	07/91	10	Action
Monster Pack Vol.1	06/91	96	Action
Moon Patrol	09/91	112	Oldie
* Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
Motoroader II (PC Engine)	09/91	114	Action
Ms. PacMan	07/91	111	Oldie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Music Master	09/91	34	Anwender
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
Mysterium (GB)	12/91	162	Adventure
* Mystic Hunter (Mega Drive)	07/91	112	Action
Mystical	02/91	65	Action
Mystical Ninja (Super Famicon)	11/91	151	Action
* Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals (GB)	12/91	158	Action
* Nebulus 2	10/91	46	Action
Necronom	12/91	56	Action
Nemesis II (GB)	12/91	154	Action
x Nemesis II (GB)	12/91	154	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
x NHL Hockey (Sega Mega)	11/91	6	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
Nintendo Worldcup (Game Boy)	09/91	126	Sport
No Exit	01/91	94	Action
Nobugana's Ambition II	11/91	54	Strategie
Nobunaga's Ambition (Game Boy)	09/91	127	Strategie
O.B.Y. 1	07/91	63	Blickpunkt
O.B.Y. 1	10/91	32	Strategie
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
Oktalyzer	07/91	95	Anwender
* On the Road	01/91	96	Strategie
Onslaught (Sega Mega)	11/91	139	Action
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Desert Storm Scenario Disk	10/91	66	Strategie
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Orbit 2000	06/91	62	Action
Out Run (Game Gear)	11/91	150	Action
Out Run (Mega Drive)	11/91	146	Action
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
Outrun Europa	11/91	65	Blickpunkt
Outzone	06/91	17	Blickpunkt
Outzone	07/91	8	Action
Over The Net	11/91	48	Sport
Over the Net (AM)	12/91	124	Sport
P.P Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
PacMan (Game Boy)	11/91	158	Action
Pacmania (SEGA Master)	09/91	157	Action
Paint me a Story	10/91	94	Anwender
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
* Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
PCSkat	10/91	66	Strategie
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
* PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Phantasie III: the Wrath of Nickademus	10/91	112	Oldie
Phantasy Star III (Mega Drive)	10/91	120	Adventure
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
x Police Quest 3	12/91	14	Adventure
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
x Pools of Darkness	12/91	68	Adventure
Popeye 2	09/91	131	Action
Populous (SM)	12/91	152	Strategie
Populous (Super Famicon)	07/91	117	Action
Pot Panic	11/91	78	Strategie
Power Eleven (PC Engine)	11/91	145	Sport
Power Up	07/91	14	Action
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Predator II	07/91	70	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
Prehistorik	07/91	159	Action
* Premier Collection	05/91	96	Action
Pro Soccer (SF)	12/91	146	Sport
Pro Sport Challenge	07/91	52	Sport
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
* Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
QBillon (Game Boy)	10/91	129	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
* RType (Game Boy)	06/91	124	Action
RType II	10/91	42	Action
R.B.I. II Baseball	10/91	34	Sport
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Radio controlled Racer	10/91	96	Action
Raiden Trad (Sega Mega)	11/91	150	Action
Railroad Tycoon (ST)	12/91	122	Strategie
Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
Rambo III	10/91	97	Action
Ranx	02/91	68	Action
Rasende Reporter	09/91	54	Blickpunkt
Rasende Reporter	11/91	50	Strategie
RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
Rectangle	09/91	38	Action
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
Return of Medusa, The	10/91	134	Strategie
Revelation !	04/91	64	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Rise of the Dragon (AM)	12/91	126	Adventure
Risk it	09/91	154	Microwelle
Road Rash (MD)	12/91	140	Action
Robin Hood	12/91	121	Adventure
Robo Squash	04/91	89	Action
Robocop (Game Boy)	06/91	123	Action
Rockman World (GB)	12/91	156	Action
Rodland	10/91	70	Blickpunkt
Rodland	12/91	58	Action
Rolan's Curse	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rolling Ronny	10/91	62	Action
Rolling Ronny (64)	12/91	124	Action
Rolling Ronny (ST)	12/91	126	Action
Rules Of Engagement	11/91	44	Strategie
Run the Gauntlet	10/91	97	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
S.T.U.N. Runner (Lynx)	12/91	144	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Saint Sword (Sega Mega)	11/91	154	Action
Saloon Cars	12/91	76	Strategie
Sands Of Fire	11/91	74	Strategie
Second Front	02/91	42	Strategie
* Secret Missions 2 Crusade	10/91	74	Strategie
Secret Weapons Of The Luftwaffe	11/91	18	Strategie
Security Alert	07/91	98	Action
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Serpent (Game Boy)	09/91	125	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
Shadow Dancer	09/91	56	Action
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
Shadow Sorcerer	09/91	157	Blickpunkt
* Shanghai	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Game Boy)	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shanghai II (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Sharkey's Moll	09/91	160	Action
Shi Kin Joh (Mega Drive, Game Gear)	09/91	123	Strategie
Shiftrix	06/91	45	Blickpunkt
Shiftrix	07/91	42	Strategie
x Shining in the Darkness (MD)	12/91	138	Action
Shinobi	12/91	76	Action
* Shinobi (Game Gear)	09/91	120	Action
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City (Famicom)	09/91	119	Strategie
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
* Sim City/Populous	06/91	12	Strategie
Skat 2000	09/91	155	Microwelle
Skate or Die: Bad 'n Rad	04/91	92	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skull & Crossbones	06/91	8	Action
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Snow Bros. (Game Boy)	09/91	126	Action
Snowball in Hell	06/91	62	Action
Soccer (Lynx)	10/91	120	Blickpunkt
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Software Edition Vol.1	05/91	28	Action
Sokoban (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Solomon's Club (Game Boy)	09/91	126	Action
* Sonic the Hedgehog	10/91	6	Action
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Space Quest IV	05/91	6	Adventure
Spaceball	09/91	155	Microwelle
Speedball 2	12/91	120	Action
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spider Man (Sega Mega)	11/91	154	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Adventure	06/91	112	Blickpunkt
* Spirit of Adventure	07/91	94	Adventure
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
Star Control (Mega Drive)	10/91	124	Strategie
Star Sage I	06/91	58	Adventure
Starflight 2 (Amiga)	12/91	120	Adventure
Startrader	07/91	16	Strategie
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stormball	07/91	14	Action
Stormlord (Sega Mega)	11/91	146	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Smart (Sega Mega)	11/91	154	Action
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Strike II	12/91	40	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnuß
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Airwolf (Mega Drive)	09/91	115	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
Super Golf (Game Gear)	09/91	122	Sport
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Professional Baseball! (Super Famicom)	10/91	114	Sport
Super RType (Super Famicon)	11/91	138	Action
Super R.C. Pro AM (GB)	12/91	158	Action
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
Swap	12/91	71	Strategie
* Switchblade II	07/91	46	Action
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Swords and Serpents (NES)	12/91	146	Adventure
* Tactic (Archimedes)	07/91	36	Action
Tail'Gator (GB)	12/91	156	Action
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Tangram	07/91	62	Strategie
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terminator 2	12/91	127	Action
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Adventures of Robin Hood	11/91	46	Adventure
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Ball Game	09/91	92	Strategie
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Basket Manager	12/91	116	Sport
The Big Deal	11/91	36	Strategie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Charge Of The Light Brigade	11/91	74	Strategie
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Executioner	11/91	48	Action
The Famous Five 1 - Five on a Treasure Island	09/91	66	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Keys to Maramon	07/91	60	Adventure
The Killing Cloud	06/91	50	Action
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
The Punisher (GB)	12/91	155	Action
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
The Secret Cave	09/91	154	Microwelle
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Terminator	11/91	13	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Their finest Missions	10/91	74	Strategie
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Cross	10/91	111	Strategie
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Tilt!	07/91	52	Strategie
x Time Quest	11/91	182	Action
TimeComposer	05/91	96	Anwender
* Toki	07/91	6	Action
Tony La Russas ultimate Baseball	12/91	132	Sport
Torpedo Range (Game Boy)	09/91	125	Action
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Traders	10/91	54	Strategie
Traders (ST)	12/91	124	Strategie
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n'Treasures	05/91	64	Blickpunkt
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turbo Sub (Lynx)	12/91	151	Action
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turn It II	12/91	46	Strategie
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Ultimate Chess Challenge (Lynx)	07/91	114	Action
Ultimate Intro Studio	12/91	136	Anwender
Ultraman (Famicom)	09/91	115	Action
* UMS II	06/91	14	Strategie
x Utopia	12/91	44	Strategie
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Verytex	07/91	113	Action
Verytex (Mega Drive)	07/91	113	Action
Vitual Reality Vol.1	11/91	62	Kompilat.
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Vokabeltrainer Latein	09/91	96	Education
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
x Vroom	12/91	82	Sport
Warbirds (Lynx)	07/91	117	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
WarnUp	11/91	15	Sport
Warzone	07/91	49	Blickpunkt
Warzone	09/91	92	Action
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
x Wing Commander II	12/91	36	Action
Winzer	10/91	44	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Class Rugby	10/91	70	Blickpunkt
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wreckers	09/91	60	Action
Wrestle War (Sega Mega)	11/91	140	Sport
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
x WWF Superstars (Game Boy)	11/91	157	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
Yancha Mura (Game Boy)	11/91	160	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action
Zero Wing (Sega Mega)	11/91	139	Action
Ziriax	09/91	72	Action
Zone Warrior	11/91	179	Action
Zam	06/91	66	Strategie

Hier vergessenerweis' die Winner aus ASM 8/9 vom Techno-Plus-Wettbewerb (tausendmal sorry!):

1. Preis: Adolf Nowak, 6330 Wetzlar
2. Preis: Henning Hogrefe, 3050 Wünstorf
3. Preis: Marco Brauch, 6840 Lampertheim
4. Preis: Christian Kopp, 6349 Mittenaar
5. Preis: Christian Frage, 4800 Bielefeld 14
6. Preis: Stefan Morener Reich, 8500 Nürnberg 90
7. Preis: Cliff Kapatais, A - 1238 Wien
8. Preis: Frank Eisler, 4763 Ense 2
9. Preis: Birgit Slacik, 7300 Esslingen 1
10. Preis: Ursula Hilgemann, 4400 Münster
11. Preis: Reinhold Grün, 8771 Esselbach
12. Preis: Roland Bardsoi, 8000 München 70
13. Preis: Markus Steinbach, 4422 Ahaus
14. Preis: Rene Sinn, 6369 Nidderau 5
15. Preis: Michael Hensch, 4740 Oelde - Lette
16. Preis: Norbert Palka, 7631 Meißenheim
17. Preis: Uwe Konnerth, 5276 Wiehl 3

ASM

Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT 66/67
ARBIROSOFT 73.
ASTRO-VERSAND 157
ATARI 55
BACHEM 160
BACHLER 25
BOMICO 11,15,33/34,39,45,75,87,180
CATSOFT 133
CP-VERLAG 51,52/53,97,166/167
DIGITAL MARKETING 137
ENTERTAINMENT INTERNATIONAL 2
FLASHPOINT 131
FUNNY SOFTWARE 63
FUNTASTIC 101
GUNIA-VERLAG 103
GROSS ELECTRONIC 69
HAMO 21
HEIDAK 28/29
JOYSOFT 23
KAROSOFT 79
KONAMI 141,143
KORONA-SOFT 133
KRANZ, THEO 139
LIFETIMES 154
M & B HARD & SOFTW. 153
MALETZIBIS -GAMES- 157
MICROPROSE 90/91,173
MÜLLER-COMPUTER-SOFTWARE 31
MULTI-MEDIA-SOFT 158
PSYGNOSIS 111,113,115,117,119,121
RICHARTZ 153
RUSHWARE 13,99,127
SCHLICHTING 159
SCOOTER SOFT 156
SOFT-EXPRESS 93
SOFT & SOUND 27
SOFTWARE CORNER 145
SOFTPOWER 156
SOFTWORLD OSUNA 154
STAR MICRONICS 59
SOFTWARE-MANIACS 43
STEIRERFUNK 161
SYKOSOFT 155
TOP4 159
TOPSOFT 160
TRAUMFABRIK 43
TRONIC-VERLAG 81,85,95,105,107,122,123,135,147,163,178
TS DATENSYSTEME 16/17
UNITED SOFTWARE 179
VIRGIN GAMES 129
WIAL 83
WONDERLAND 47
WÜNSCH 155

General-karte

1000

Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 786 10 96.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 878 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.

Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0471) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.

Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.

Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 03) 2 62 51.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (2/92) erscheint am 10. Januar 1992

... in der 2·92

BYE & BUY THE NEXT...

Da steht Ihr Kopf!

Im Februar geht's rund. Jede Menge toller Titel vertreiben den Winterschlaf. Infogrames schlägt mit ADVANTAGE TENNIS auf. Ob es so pfeilschnell abgeht wie der AIRBUS A-320? ● Scharf geschossen wird auch bei Sierra: CONQUESTS OF THE LONGBOW – das neue Robin-Hood-Kapitel rollt an. ● Lord British privat: Was brodelt in ORIGINs Hexenkessel? Wir schauten hinter die Kulissen. ● Jaa, er ist wieder da! Wer? Na, der BEHOLDER natürlich! Pünktlich zum Februarheft serviert uns SSI Teil 2: LEGEND OF DARKMOON. ● Finster gibt sich auch ELVIRA 2, das Actionspiel. Demnächst für den Amiga! ● Achtung, Enteninvasion: Nach ihrem Debut auf dem Mega Drive macht FamilieDuch nun das NES unsicher – wir erzählen DUCK TALES ... ● Dazu unseren unschlagbaren Secret Service, brandaktuelle News, Klatsch & Tratsch aus der Szene ... ● Die heiße Mischung kommt am 10. 1. frisch auf den Tisch! Bis dann!!

▲ Freund oder Feind? Beholder 2

▲ Robin – Allein im Wald ...
▼ Elvira 2 – Schauer im Tower?

◀ Aufschlagen
und abheben ... ▼

2·92

ASM

FÜR 6,60 DM?

KLARO !

12x

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DESHALB

AB SOFORT 12x IM JAHR

100 % PREISWERT

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

100 % SCHNELL

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

100 % KOMPLETT

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

ABO

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis
in dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ **Verschiedenes**

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandspreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandspreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
☐ **ASM** ☐ **ASM-Special** als Geschenk-Abonnement.

Lieferanschrift (bei Geschenk-Abo Anschrift des Empfängers)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 12 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr./-Inhaber

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** — zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt. (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR

- ☐ **1 MB Speichererweiterung** für Amiga 500 mit Uhr + Neuromancer — à 149,– DM
- ☐ **Maverick**-Joyboard — à 39,95 DM
- ☐ **Plüsch-Space-Rat** — à 40,– DM
- ☐ **Disk-Quader 10** (rot) — à 9,90 DM
- ☐ **10er-Pack ASM-Leerdisks** 3,5" DD — à 19,95 DM
- ☐ **1 Quader + 10 Leerdisks** im Pack — à 24,95 DM
- ☐ **Block Out** (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC, (☐ 3,5", ☐ 5,25")) — à 49,95 DM
- ☐ **Super Off Road Racer** (☐ Amiga, ☐ PC, (☐ 3,5", ☐ 5,25"), ☐ ST, ☐ C-64) — à 49,95 DM
- ☐ **Great Courts** (☐ Amiga) — à 39,95 DM
  - (☐ PC, (☐ 3,5", ☐ 5,25")) — à 49,95 DM
- ☐ **Ultima I-III** (☐ PC 5,25") — à 49,95 DM
  - (☐ C-64 Disk) — à 39,95 DM
- ☐ **Ultima V** (C-64 Disk) — à 49,95 DM
- ☐ **Damocles Set** (Spiel + zwei Mission-Disks, Amiga) — à 49,95 DM
- ☐ **Dragon Wars** (Amiga) — à 49,95 DM
- ☐ **Pool of Radiance** (C-64 Disk) — à 49,95 DM
- ☐ ~~**Caveman Ugh'lympics** (PC 5,25")~~ — ~~à 29,95 DM~~
- ☐ **Conqueror** (PC 5,25") — à 49,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** — à 23,95 DM
- ☐ **Lucasfilm-Koffer** (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC (5 1/4")) — à 99,– DM

BÜCHER

- ☐ **Das Neue Computer Hassbuch** — à 7,50 DM
- ☐ **Space Rat-Intergalaktisch** — à 7,80 DM

HEFTE

- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) — à 60,– DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) — à 60,– DM
- ☐ **7er-Pack** (ASM Special Nr. 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10) — à 25,– DM
- ☐ **folgende Ausgabe/n zum Einzelpreis:** ASM ______/______ ______/______ zum Neupreis

ASM Special Nr. 2 3 5 6 7 8 9 10 **à 7,50 DM** 4 **à 4,50 DM** 11 12 13 **à 9,80 DM**

ASM-ACCESSOIRIE

- ☐ **ASM-Sammelordner,** 2 Stck. — **16,80 DM**
- ☐ **ASM-Space-Rat-Shirt,** M oder XL (bitte ankreuzen) — **20,– DM**
- ☐ VGA-Spielebox, Version 2.0 — **29,95 DM**

MICROWELLE

- ☐ Risk It (Amiga) — 29,– DM
- ☐ Spaceball (Amiga) — 29,– DM
- ☐ Space Cab (Amiga) — 29,– DM
- ☐ Freddy (Amiga) — 29,– DM
- ☐ Chemicon (Atari ST) — 29,– DM
- ☐ Skat 2000 (Atari ST) — 29,– DM
- ☐ The Secret Cave (Atari ST) — 29,– DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM)

Gesamtbetrag ______________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 6,30 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt solange der Vorrat reicht! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen!

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum　　Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege